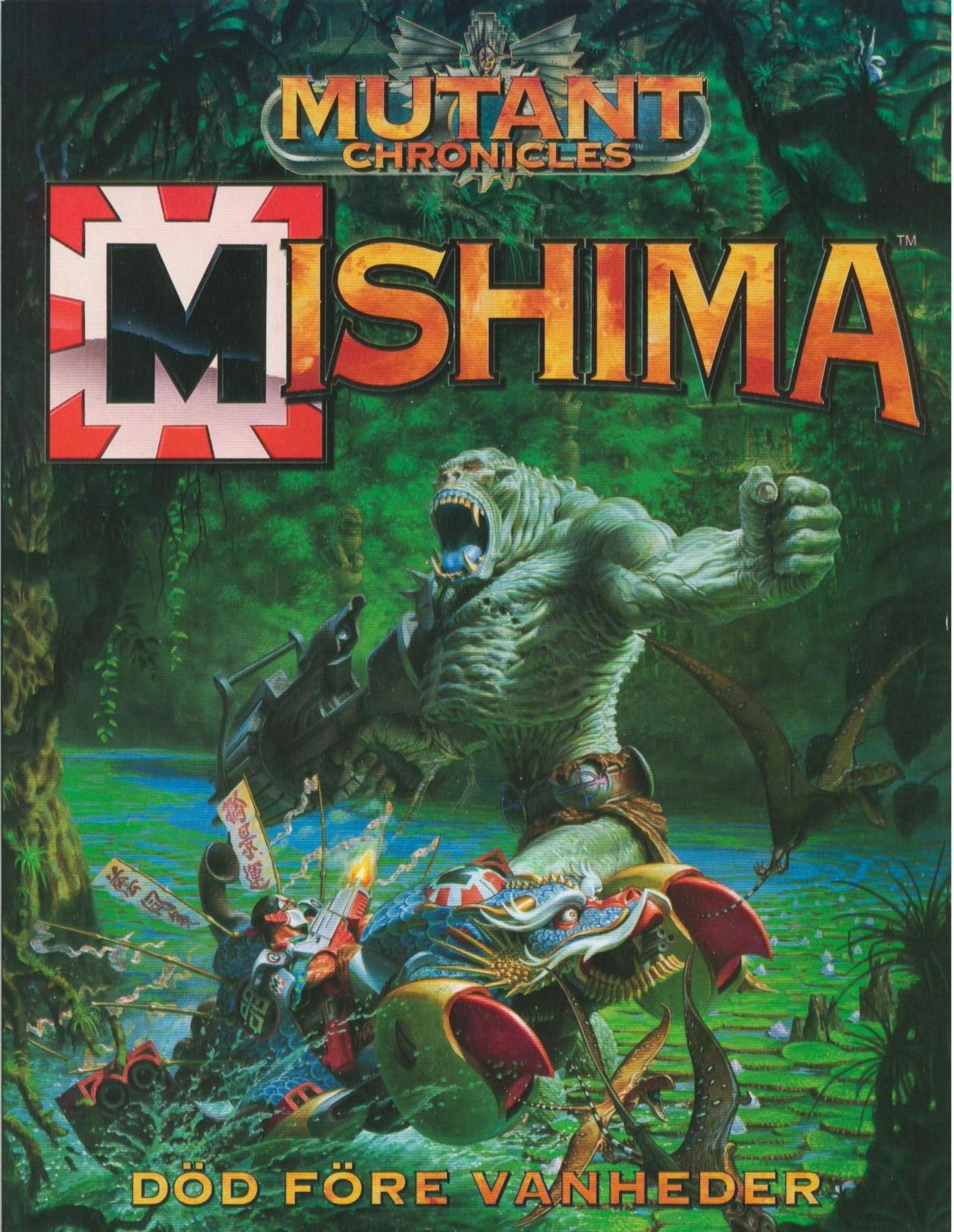
Mutant Chronicles™

# Mishima™



## Död före vanheder

I århundraden har Mishima varit den gåtfullaste av megakorporationerna. Dess styrande klass, samurajerna, står helt självständiga gentemot Brödraskapet, som har ett stort inflytande i de andra korporationerna. Samurajerna är en unik grupp — hänsynslösa, våldsamma och helt hängivna mot sin egen hederskodex. Mishimas arbetare är en underklass, född att tjäna sina herrar. De styrs med hjälp av propaganda, filosofi och läror som är på gränsen till kätterska. För utomstående verkar det som om Brödraskapet inte har något inflytande i Mishima, och redan det gör denna korporation unik, eftersom Kardinalens makt påverkar det mesta i alla de andra gamla megakorporationerna. Kardinalens rådgivare finns överallt och ser till att trons kraft är märkbar för alla människor. Utom i Mishima.



Det har inte alltid varit så. Liksom de andra korporationerna var Mishima en gång i tiden hängivna mot Kardinalens politik, och sökte skydd hos honom mot Mörkrets makter. För att finna ursprunget till Mishimas avvikelse får vi gå tillbaka till tiden för den Neroniska Schismen och de sex kardinalernas tidsålder, en hemsk tid då flera kandidater kämpade om vem som var den rätte kardinalen, och hela mänskligeten slets sönder av inbördeskrig. Under denna grymma tid av inre fiendskap, då till och med medlemmar av Brödraskapet dräpte varandra och Konstens krafter försvagades, började Mishima att staka ut sin egen väg, helt vid sidan av Kardinalens läror.

Under detta schismens tidevarv uppträdde den förste av Mishimas sju Mästare och började predika en ny väg. Fylld av avsky inför korruptionen inom Brödraskapet och fanatismen hos de olika "kardinalernas" anhängare, ledde Mästarna Mishima bort från Brödraskapets läror. Somliga påstår att de var avfallna mystiker från det Första Direktoratet, andra menar att de var kättare som sänts ut för att leda Mishima till villoläror och kätteri. Ingen vet vilket som är sant.

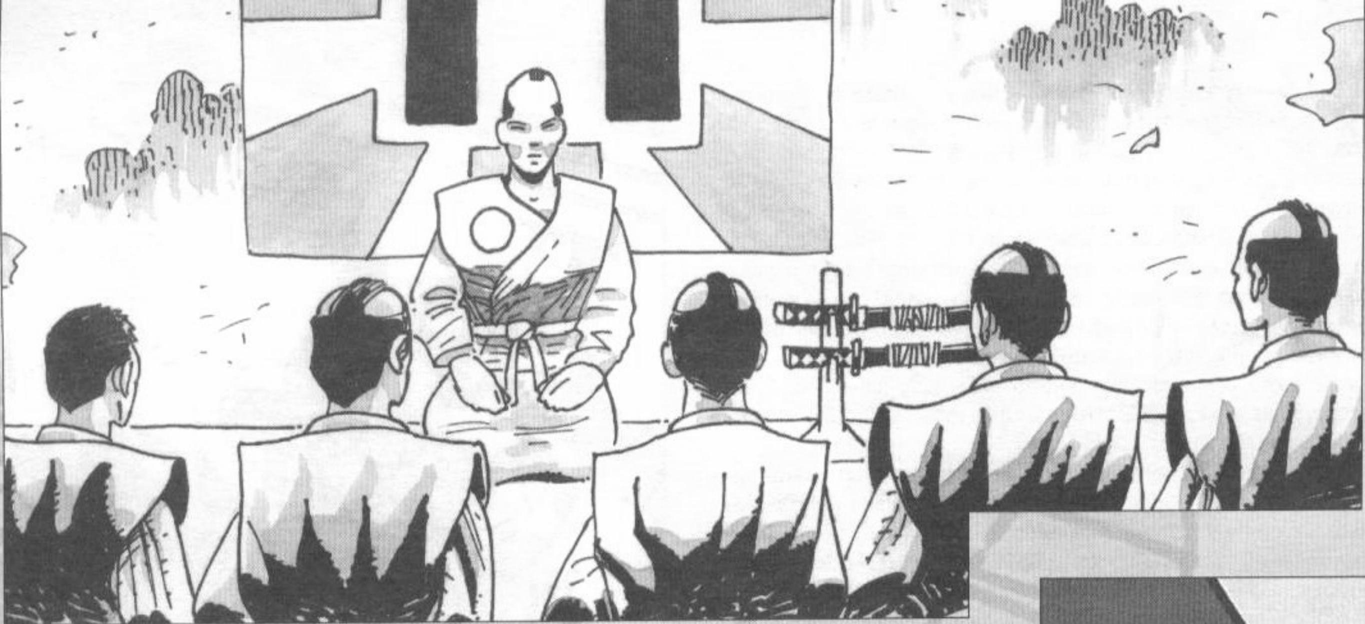


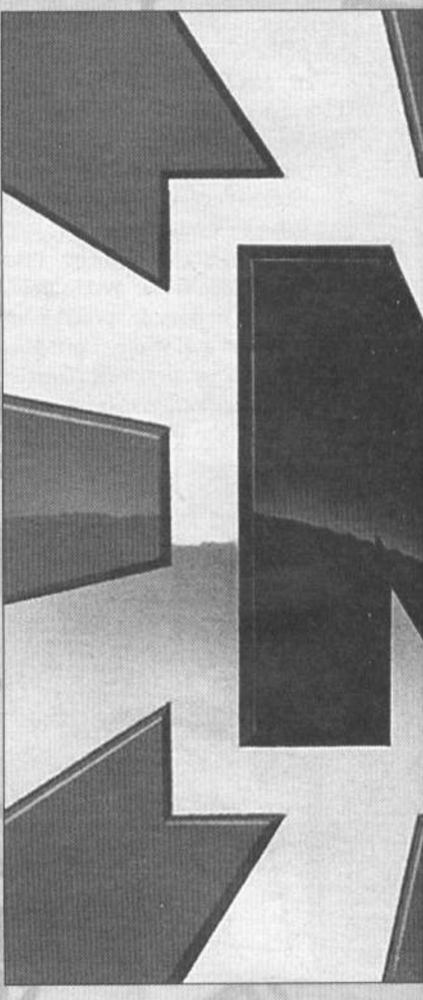


Vilka de än var, fann Mästarna intresserade lyssnare i den tidens samurajer. Mästarna förkunnade att Brödraskapet inte hade något monopol på att känna världens hemligheter, och att vem som helst med rätt träning kunde lära sig att använda Konsten. De grundade hemliga skolor där de lärde ut sina konster till alla som hade den rätta begåvningen för att lära sig. De skapade en helt ny filosofi om heder och trohet, som knöt samman Mishima i denna splittringens tid.

De påstod att deras verk endast var en förnyelse av Mishimas uråldriga kulturarv och ett återskapande av de sanna sederna från tiden före Katastrofen. Genom att blanda mysticism och gamla stridskonster skapade Mishima en ny, fruktansvärd metod för det totala kriget. De utforskade dolda psykiska hemligheter, med vilkas hjälp Mishimas krigare kunde uppnå krafter som ingen annan kunde ana. Under striderna mellan de sex kardinalerna lyckades Mishima försvara alla sina fästen, och än idag har Mishimas krigare unika krafter.

Avfällingar från andra megakorporationer flockades runt Mishima där de fann villiga åhörare för sina mest skandalösa teorier. Under denna var Merkurius befästa bergrum en tillflyktsort för mästare, kättare och upplysta. Hundratals nya mystiska skolor föddes. Flera av de falska kardinalerna förklarade Mishima för kätterskt och manade till heligt krig mot dem, men ingen kunde samla tillräcklig styrka för att kuva dem. Alla dessa angrepp utifrån grundlade en djup misstänksamhet inom Mishima mot alla utomstående.



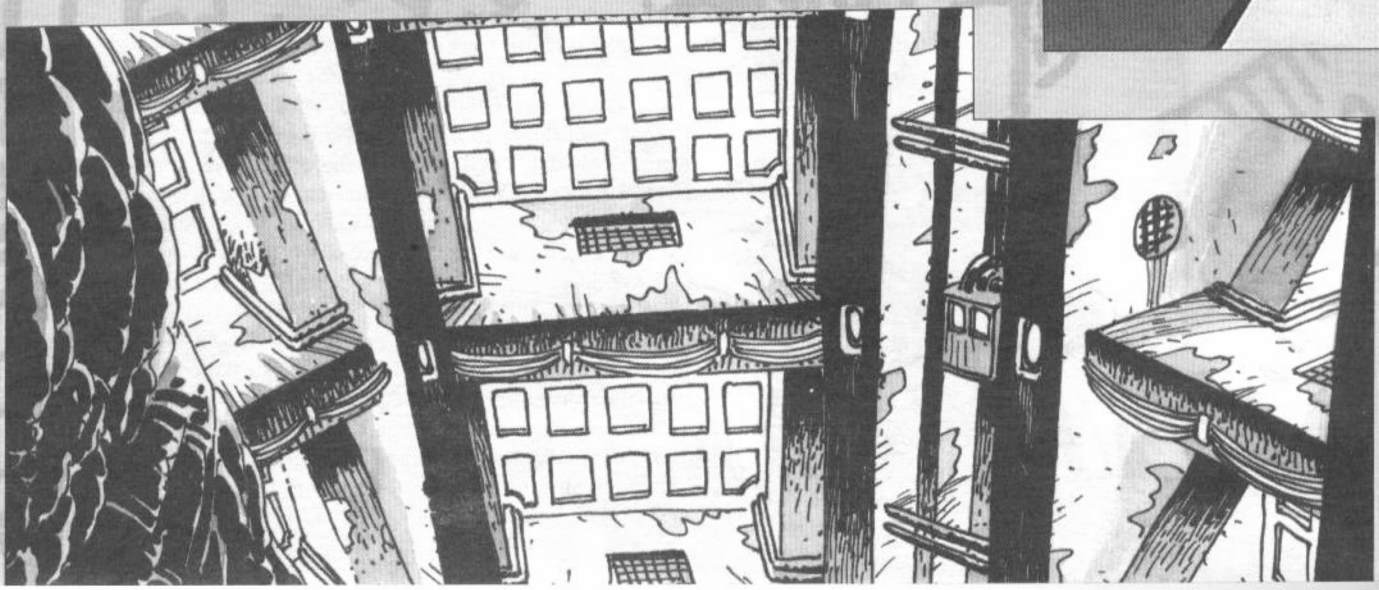


De sju Mästarnas läror passade utmärkt för korporationens elit, samurajerna. Krigarklassen såg i dem en möjlighet att bli överlägsna sina fiender. Däremot betydde de nya lärorna inte så mycket för de lägre klasserna, som mestadels förblev lojala mot Kardinalen. Brödraskapet inspirerade till en serie arbetaruppror, vilka slogs ned med järnhand av samurajerna och resulterade i att Brödraskapet förlorade praktiskt taget allt inflytande över Mishima. Det grundlade också en ömsesidog misstro mellan samurajerna och brödraskapet, som finns kvar än idag. Efter att upproren kvästs förbjöds arbetarna att ha vapen, och deras ställning inom korporationen försämrades tills de nästan var slavar. Idag delas Mishima fortfarande av kollossala klassklyftor.

När schismen tog slut hade de nya traditionerna och tänkesätten blivit så fast rotade i Mishima att de inte kunde tas bort utan att själva korporationen förstördes — vilket antagligen inte ens Brödraskapet skulle klara av. Å andra sidan var det återförenade Brödraskapets makt så stor att Mishimas Storfurste inte kunde ignorera den. Därför slöts en osäker allians mellan Kardinalen och Storfursten. Mishima rensade ut alla uppenbart kätterska skolor och tillät Brödraskapet att hålla observatörer inom korporationen. Storfursten och hans tre Arvfurstar lyssnade till Brödraskapets råd och utnämnde en Andlig Rådgivare. I utbyte mot dessa privilegier valde Brödraskapet att tolerera de unika och avvikande sidorna hos Mishima. Sedan dess har Mishima förblivit en udda megakorporation — för konstig att lita på, för mäktig att ignorera.

## DE SJU MÄSTARNA

De sju Mästarna är de tänkare som gav Mishima dess unika livsstil. De var filosofer, mystiker och lärare i stridskonster. De spelade en framträdande roll under den Neroniska Schismen och påverkade tänkesätten hos alla som kom i kontakt med dem. Idag vördas deras läror av samurajerna, och många av Mishimas allmoge betraktar dem som halvgudar. I varje hem finns bilder och statyer av dem, och det är inte ovanligt att lågutbildade Mishima-medborgare tillber dem. De högre klasserna har också många uppfattningar om mästarna. Den vanligaste är att de var Upplysta personer som utformade korporationen utifrån sina egna, okända och outgrundliga avsikter. Andra menar att de var vanliga dödliga människor, låt vara mycket begåvade. De som håller sig närmare Brödraskapets läror, betraktar dem som avfällingar och kättare, utsända ur Mörkret för att splittra mänskligheten. Mästarna var:





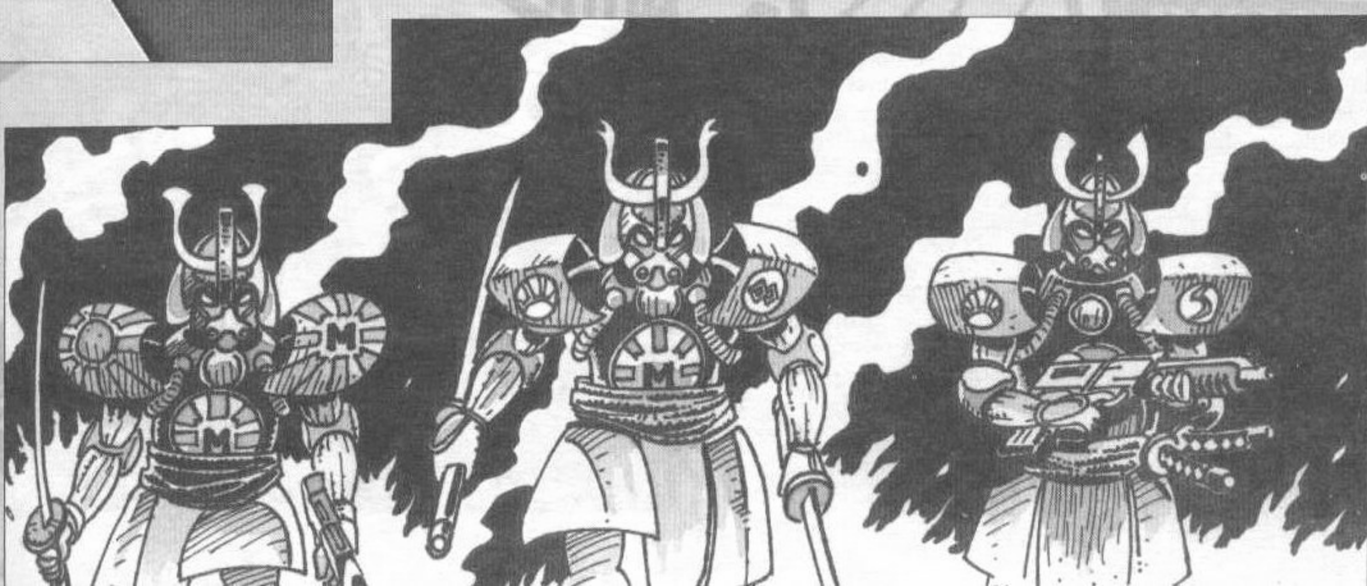
**YUROJI, DEN FÖRSTE MÄSTAREN.** Yuroji var den förste av de sju, en mystiker inom Brödraskapet, men född inom Mishima. Han led svårt av att se det ständiga våldet under den Neroniska Schismen och beslöt sig för att finna en ny väg. Det var han som gick till sin tids Storfurste och erbjöd sig att lära ut hemliga stridskonster. Han blev femtio år gammal och utformade Vägens grundläggande doktriner. Han visade att med tillräcklig självkontroll och disciplin kunde vem som helst uppnå Upplysning. Han hjälpte Storfursten återupptäcka mycket av Mishimas gamla kultur, och stärkte på så sätt Mishimas inre identitet. Han avbildas vanligen som en lång, asketisk man klädd i Brödraskapets långa dräkt och med en halo av ljus runt sitt huvud.

**KANJI, DEN OBEGRÄNSADE VÄLGÅNGENS MÄSTARE.** Kanji var en av Yurojis första lärjungar, en mystiker inom Brödraskapet som lämnade dem för att följa Vägen. Det sägs att alla som mötte honom vann framgång och tur. Han var en stor lärare som hjälpte till att förkunna Vägen. Man kunde inte lyssna till honom utan att bli djupt berörd. Han påstås till och med ha lyckats göra en Inkvisitor till sin lärjunge. Oftast avbildas han som en leende, fet man med en lysande halo runt huvudet.

**YORAMA, STRIDENS MÄSTARE.** Yorama var den förste samurajen bland Yorujis lärjungar, som nådde Upplysningen. Under sin livstid var han en framstående krigare och finslipade de tekniker som används än idag. I strid var han oövervinnerlig. Mer än någon annan blev han orsak till en beundran bland samurajerna, som ledde till att de blev hängivna mot Vägen. Han betraktas som ett levande exempel på samurajens dygder. Yorama avbildas som en stor, muskulös samuraj med en rödskimrande gloria.

**NOMURA, RIKEDOMENS MÄSTARE.** Nomura var en köpman inom Nomura Keiretsu, som införde meditation i Vägen och byggde sitt företag till det rikaste på Merkurius. När han blev Upplyst avsade hans sig sökandet efter materiellt välstånd och skänkte allt till Storfursten. Han formulerade den träningsmetod som Mishima använder än idag. Administratörer och affärsmän betraktar honom närmast som ett skyddshelgon. Även spelare vördar honom. Oftast avbildas han som en skäggig man med en våg i ena handen och en ädelsten i den andra.

**YIZO, VISHETENS MÄSTARE.** Yizo var en djupsinnig filosof. Efter det Stora Upproret formulerade hon de Fyra Begreppen. Hon förkunnade att det var nödvändigt för moraliska människor att leva i



fullständig lydnad och hängivenhet mot sina feodalherrar. Tack vare hennes läror lyckades Mishima överleva det Stora Upproret. Hon avbildas som en kvinna med hög panna och rakat huvud, klädd i traditionell samurajdräkt och omgiven av en dubbel halo.

**MARAMA, HARMONINS MÄSTARE.** Marama var den mästare som formulerade reglerna för harmoni i hemmet, vördnad för föräldrarna, och att familjen var det viktigaste av allt. Hon var en stor fredsmäklerska som skapade samhörighet och frid varhelst hon drog fram. Avbildas som en fridsamt leende medelålders kvinna. Hennes dräkt är grön.

**TORONAGA, RÄTTVISANS MÄSTARE.** Toronoga var den första demonjägaren, en avfallen inkvisitor som fått sin familj mördad av de Mörka Apostlarnas anhängare. Hon avslöjade nästen av kättare i Mishima samtidigt som hon hänsynslöst hämnades sin familj. Hon grundade Demonjägarnas Orden och grundlade de metoder som de fortfarande använder. Hon avbildas som en högväxt kvinna i svart rustning.

Naturligtvis var Vägen inte fix och färdig sådan den grundlades av Mästarna. Under de långa århundradena sedan den Neroniska Schismen har deras verk skrivits ned och systematierats av lärda män. De har tolkats på många olika sätt. Men framför allt har de trängt in i varje liten del av livet inom Mishimas ritualbundna kultur och skapat en livsväg för oräkneliga miljoner.

## VÄGEN

De Sju Mästarna gav Mishima Vägen, som man måste känna till för att kunna förstå något om Mishimas kultur.Vägen innehåller den hederskodex som knyter samman herre och vasall, överordnad och underordnad. Lärorna är enkla. Den första och största dygden är troheten, i första hand mot feodalherren, i andra hand mot korporationen. I en värld där döden oftast är plötslig och frågan om förräderi i regel är akademisk, har dessa trohetsband spelat en avgörande roll.

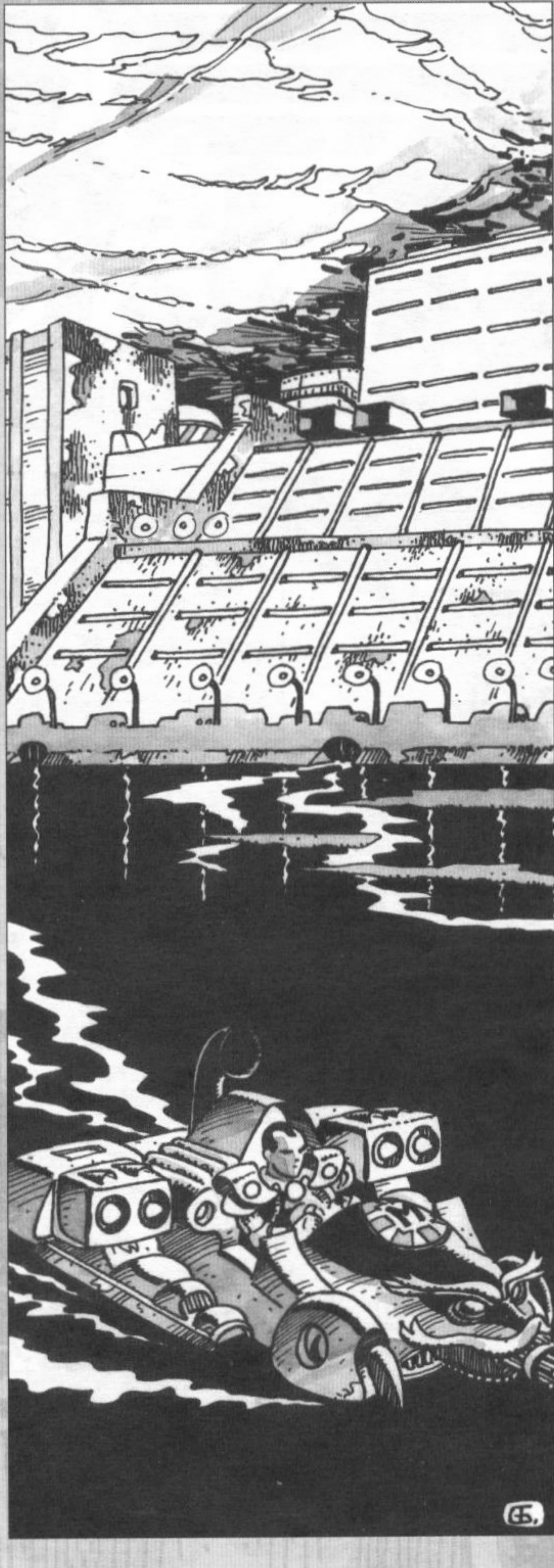
Den andra dygden är äran. Ära betyder att man skyddar sitt, sin herres och sin familjs anseende. Man tolererar inga förolämpningar mot familj eller klan. Man ger hugg för hugg, våld för våld. Man förintar sina fiender utan nåd. Att dö är inget man fruktar eftersom en god och ärorik död ger släkten och feodalherren ära. Den största skammen är att dö som ett kräk, eftersom det vanhedrar ens släkt och minskar deras prestige. Ett sådant öde måste undvikas till varje pris.

Den tredje dygden är lydnad. Man måste lyda sin herres befallningar snabbt och tveklöst. Om man betraktar en befallning som omoralisk eller anser att den skulle vanhedra en själv eller ens familj, kan man begära att få begå rituellt självmord hellre än att utföra den. Det är inte säkert att man får lov till det. Det är en stor vanära att svika sin plikt mot länsherren.

Vägen säger också att man ska hedra sina föregångare. Det syftar huvudsakligen på förfäderna som man förväntas hysa vördnad för, men det gäller också stora hjältar, helgon och andliga storheter ur det förflutna, alla de forntidens människor som gjorde nutidens liv möjligt.

Eftersom dessa läror är det klister som håller samman Mishimas samhälle, förstärks och inpräntas de ständigt med hjälp av korporationens propagandamaskineri.

Vägen uppmanar också alla att skaffa sig Ki, andlig styrka, och instruerar dem om hur den kan användas på många märkliga och kraftfulla sätt. Kärnan i Vägen är disciplin i många former. Kanske det är hängivenheten mot Vägen som gör att det finns färre kättare bland Mishimas samurajer än i någon annan social grupp i solsystemet. Eller också kan det vara som några inom Andra Direktorarer anser, att hela Mishimas styrande hierarki är ovanligt skickliga på att dölja hur Mörkrets anhängare penetrerat dem.



# MISHIMA™

**FÖRFATTARE:** BILL KING
**ÖVERSÄTTNING:** ÅKE ELDBERG
**REDIGERING:** JACK EMMERT, MATT FORBECK, HENRIK STRANDBERG
**OMSLAG:** PAUL BONNER
**ILLUSTRATIONER:** GUILLAUME FOURNIER, STUDIO PARENTE, NILS GULLIKSSON, TONY BAGGE, PAUL BONNER
**KARTOR:** MARCUS THORELL
**ART DIRECTION:** NILS GULLIKSSON
**ORIGINAL:** MARCUS THORELL, ANNA JÄRPE

För mer information, skriv till:

Target Games AB
Box 4628
116 91  STOCKHOLM

eller:

patric.backlund@target.se

eller spana in:

http://www.target.se

Scan: Psybiorg
PDF: Jonas

# MISHIMAS STRUKTUR

Mishima är egentligen inte en enda megakorporation, utan en massa subkorporationer som kallas keiretsu. De står alla i ett feodalt trohetsförhållande till megakorporationen som ägs av Mishima-dynastin. I teorin är det Storfursten och hans familj som äger allting, herrarna över de olika keiretsu bara förvaltar dem åt sin härskare. I teorin är deras inkomster bara en lön för att de administrerar sina förläningar.

Varje keiretsu är ett industriellt län som styrs av en samurajklan. Under sig har varje sådan familj ett antal underavdelningar som styrs av ringare samurajklaner, som i sin tur har andra nivåer under sig. Alla lägre stående klaner är vasaller under en klan med högre status. Denna kedja av trohetsförhållanden leder från den lägste ända upp till Arvfurstarna och Storfursten själv.

Inom korporationen konkurrerar de olika keiretsu och inom dem olika företag. Utomstående observatörer menar att detta leder till slöseri med resurser eftersom samma arbete ofta utförs av flera feodala enheter. Det skulle också kunna bli en massa slöseri om Mishima lade ned pengar på forskning och utveckling, men det gör de inte. Mishima föredrar att stjäla och bearbeta sina konkurrenters bästa idéer, framför att utveckla egna.

Många av de äldsta och mäktigaste samurajklanerna har haft sina keiretsu sedan korporationen grundades, och deras ställning är lika säker som Storfurstens och hans arvfurstars. De mindre förläningarna inom en keiretsu är inte lika stabila. På de lägre nivåerna i samurajsamhället kan en vasall bli fråntagen sin ställning och förläningen kan ges till någon annan, när länsherren så behagar. Sådant händer ofta när en herre belönar eller bestraffar sina underhuggare. Det är mycket vanligt att en mindre framgångsrik vasall mister sin förläning till förmån för en mer uppskattad undersåte.

Stormännen som styr keiretsu kallas daimyos. Inom sin keiretsu kan en daimyo fritt fördela alla förläningar mellan utvalda vasaller. Inkomsterna från en förläning ger samurajen medel till att utrusta sin armé av tjänare och underhålla sitt nätverk av spioner och informatörer. Ju större förläning, desto större armé och motsvarande inflytande i korporationens politiska liv.

I forntiden var Storfursten den suveräne härskaren över korporationen. Han ord var lag, hans beslut kunde inte ifrågasättas. Under honom var det arvfurstarna som var de främsta makthavarna. En av dem skulle ärva makten som storfurste.

I alla Mishima-familjer gäller att om överhuvudet inte har några arvingar kan han adoptera en utomstående, oftast en favoritvasall. Den adopterade får då alla de privilegier och skyldigheter som tillhör ett biologiskt barn.

Enligt gammal tradition hade var och en av de tre arvfurstarna det övergripande ansvaret för en av Mishimas större planeter där korporationen hade egendomar (Merkurius, Venus och Mars), medan Storfursten bevakade hela korporationen från sitt palats på Luna. Förr valde Storfursten den dugligaste av sina arvfurstar till att efterträda honom när han dog. Den nye Storfursten utnämnde då sin egen efterträdare i den förläning han lämnade.

Nyligen har detta instabila system fört Mishima till randen av en katastrof. Storfurstens makt har urholkats medan arvfurstarnas har vuxit. Storfursten har reducerats till en galjonsfigur i en korporation som i verkligheten styrs av arvfurstarna. Den nuvarande storfursten, Nagoya, är en kraftlös gammal man, kroppsligt handikappad och mentalt en aning senil. Han omges av ett hov av intrigerande rådgivare, varav åtskilliga är köpta av någon av arvfurstarna. Ingen vet vem som kommer att utnämnas till hans efterträdare eller om han rentav kanske kommer att

göra det otänkbara och inte utnämna någon efterträdare alls.

De tre nuvarande arvfurstarna hatar varandra passionerat. Fiendskapen har yttrat sig i otaliga komplotter, småstrider och mordförsök. Hela korporationen står på gränsen till ett inbördeskrig. Arvfurstarna visar öppet sitt förakt för storfursten, och ignorerar hans vädjanden om enighet. Resten av megakorporationerna gör sitt bästa för att underblåsa rivaliteten och i hemlighet manipulera Mishimas inre angelägenheter. De stöder olika kandidater till posten som storfurste, och hoppas att hela Mishima ska falla sönder så att de kan ta över dess resurser. Endast Mishimas traditionella lojalitet och inre enighet gentemot alla utomstående har hittills kunnat förhindra öppen strid mellan rivalerna. Hur länge den osäkra freden ska hålla kan man bara gissa.

När den nuvarande storfursten dör kommer hans efterträdare att försöka behålla både makten över sitt nuvarande län och de privilegier han får som storfurste. Det är mychet troligt att det kommer att leda till inbördeskrig med de två andra arvfurstarna.

## ARVFURSTARNA

De tre arvfurstarna är Mishimas mäktigaste härskare. Deras makt och inflytande märks överallt i människornas värld. Var och en av dem är oerhört rik. Alla betjänas av hundratusentals fanatiska krigare. Var och en av dem hatar de andra bittert. Alla de tre nuvarande arvfurstarna är barn till storfursten Nagoya, men de har olika mödrar eftersom storfursten traditionsenligt haft åtskilliga konkubiner vid sidan av sin enda lagvigda hustru.

### ARVFURSTEN MOYA

Moya, Bergens Furste och Herre till Merkurius, är för närvarande den starkaste av de tre. Han styr korporationens gamla hjärtland Merkurius med fast hand. Det är bara på Merkurius som Mishimas makt är ohotad. Planetens oerhörda mineralresurser är grunden till korporationens rikedomar. Moya är den äldste av arvfurstarna, en intelligent och hänsynslöst effektiv administratör med stor aptit på makt och pengar. Tills relativt nyligen styrde Moya sin del av Mishimaimperiet med stor självsäkerhet. Men för två år sedan dödades hans tre söner i strider mot Mörkrets Legioner, och efter det drog han sig tillbaka till den Himmelska Glädjens Trädgårdar och de enda som träffar honom numera är hans mest pålitliga hatamoto. Ryktet säger att han har blivit vansinnig och omger sig med parasiterande, insmickrande slödder medan den elake visiren furst Nozaki har tagit över styrelsen. Nozaki styr Merkurius från sitt högkvarter i Ebenholtzpalatset. Det sägs att Nozaki har låtit droga sin herre och att det är drogerna som gjort honom galen. Andra påstår att Nozaki är en trollkarl som tjänar Apostlarna. Hans bundsförvanter har nått allt högre positioner i Merkurius hierarki. Ryktet säger också att Nozaki inte är så ivrig som han borde vara när det gäller att bekämpa de Mörka Apostlarnas kulter.

### ARVFURSTEN MARU

Maru, Oceanens Furste, styr över Mishima på Venus. Han är den yngste av arvfustarna, ett militärt geni som uppsteg till makten när hans äldre bror led en förtidig död. Fram till dess hade han lett sin brors arméer och sett många strider i Venus krigszoner. Maru är en bister, målmedveten man, inkarnationen av samurajidealet. Han är modig och beundras av sina underordnade, som är honom fullständigt trogna. Hans förläning på Venus är mycket rik, men Marus makt minskas av att han ständigt måste ta del i de krig som härjar på denna planet. Maru har inte mycket tid över för att intrigera mot sina syskon, men vet att en av dem var ansvarig för hans brors död. Förr eller senare kommer hämndens timme att slå för den skyldige.



## ARVFURSTINNAN MARIKO

Mariko, Skyarnas Furstinna, är en vacker och självständig ung kvinna. I god Mishima-tradition är hon hänsynslös och livsfarlig för alla sina fiender, men samtidigt varm och charmerande mot sina vänner. Till skillnad från sina bröder lyssnar hon faktiskt till Brödraskapets rådgivare, och har fyllt sitt hov med många Bröder och människor som sympatiserar med Brödraskapet. I utbyte mot sitt stöd för Brödraskapet får hon ett avsevärt inflytande hos Kardinalen och ett fast stöd från honom. Hon balanserar detta genom att vara noga med Mishimas kulturella traditioner. Utomstående bedömare tror att hon vill läka den gamla tvisten mellan Mishima och Brödraskapet. Andra tror att hon bara odlar relationerna med Brödraskapet för sina egna intressen i konkurrensen med sina bröder. Bara hon själv vet sanningen.

# TEKNO-FEODALISM

Mishima är den mest feodala av megakorporationerna. Dess ägare och härskare är samurajerna. Varje samuraj vet exakt sin plats i Mishimas samhälle. Varje samuraj svär trohet mot en länsherre som därmed får absolut makt över honom. Om han inte tillhör den lägsta nivån i samhället, har han själv andra samurajer som är hans vasaller. Samurajerna är krigare, poliser och administratörer. Endast de kan äga fast egendom, endast de får bära de ceremoniella svärden, endast de får använda Mishima-krigarnas fruktade stridsdräkt.

En samurajs plikt mot sin herre känner inga gränser. Länsherren har rätt att förvänta sig omedelbar lydnad intill döden. I utbyte för sin lojalitet får samurajen allt han behöver av sin herre. På den lägsta nivån kan det helt enkelt betyda att herren förser sin vasall med mat, bostad, fickpengar och vapen. På högre nivåer innebär det att herren ger vasall makt över en del av sina industriella egendomar. Det kan vara allt från en liten fabrik till ett väldigt landområde med stora installationer. En samurajs förläningar kallas keiretsu. Alla samurajer vet att sådana gåvor helt och hållet beror på länsherrens välvilja. Det fursten har givit kan han lika lätt ta tillbaka, utan att behöva motivera sina handlingar.

## RANG

Enligt traditionen har storfursten Nagoya den högsta rangen av alla i Mishima. Han får alla tänkbara hedersbetygelser som korporationens symboliska överhuvud. Men för närvarande har Storfursten ingen verklig makt, bara maktens yttre tecken. Alla viktiga avtal undertecknas i hans namn. Krig förklaras i hans namn. Allt inom korporationen sker i hans namn. Men det är ett spel, för den verkliga makten finns hos arvfurstarna.

Arvfurstarna styr Mishimas intressen på sina respektive planeter. Moya styr på Merkurius, Maru på Venus och Mariko på Mars. I teorin är var och en av dem enväldig härskare över Mishima på sin planet, men på sistone har situationen komplicerats en aning. Mishimas förtetag på Mars har öppnat filialer på Venus och vice versa. Det har till och med förekommit öppna strider mellan arvfurstarna på alla tre planeterna.

Under arvfurstarna lyder daimyos, de mäktiga krigsherrar som styr korporationens viktigaste keiretsu. I teorin har alla daimyos samma rang, men i verkligheten varierar deras status kraftigt beroende på hur betydelsefulla deras keiretsu är och hur många soldater de förfogar över. Andra och mer abstrakta faktorer har också sin inverkan, t.ex. deras skicklighet som härförare och som politiker. En daimyo svär trohet till en arvfurste och inte till storfursten själv. Utomstående översätter oftast ordet daimyo som furste, krigsherre eller befälhavare.

Under daimyos finns lägre länsherrar. Var och en av dem svär trohet till sin daimyo och styr en del av hans industriella imperium i hans namn. Eventuella variationer i rang och status mellan dessa länsherrar beror på deras daimyos militära eller ekonomiska makt.

Alla daimyos och länsherrar har en skara samurajer som kallas hatamoto. Ursprungligen var denna titel reserverad för storfurstens personliga livvakter, men ordet har fått en vidgad användning. En hatamoto är en personlig vasall som är feodalherrens förtrogne, någon man litar på så mycket att han tillåts bära vapen i furstens närvaro och vara hans livvakt på slagfältet. I Mishimas områden antas hatamoto tala för sina herrar, och kan ge order till alla av lägre rang än han. Att vara hatamoto är kanske den största ära en samuraj kan uppnå. På slagfältet utgör hatamoto en elit-hedersvakt för sin herre.

Under hatamoto finns de vanliga samurajerna. De allra flesta krigare och administratörer i Mishima är sådana. Enligt lag får endast samurajer bära de ceremoniella svärden och äga stridsdräkter. Enligt lag får endast samurajer bära vapen offentligt. De behöver inte tolerera någon oartighet från allmogen. En samuraj har laglig rätt att döda medlemmar av allmogen när som helst, för minsta oförrätt — verklig eller inbillad. På Mishimas områden fungerar samurajerna även som poliser och ser till att lag och ordning upprätthålls.

Man kan födas som samuraj eller upphöjas till det av sin feodalherre. En sådan upphöjelse är det högsta en medlem av allmogen kan uppnå, och det sker mycket sällan.

## ALLMOGEN

Under samurajerna finns allmogen. Bland dem finns två skilda klasser. Eliten är gillesmännen, som är den bildade, tekniskt kunniga arbetarklassen och jobbar i Keiretsu. De har sina egna gillen som ger medlemmarna utbildning och administrerar deras yrkesliv. Oftast har gillena egna hus där medlemmarna kan träffas. Gillesmännen har det relativt bra ställt. Praktiskt taget alla yrken har sitt eget gille, allt från kurtisaner till ingenjörer. Till och med de mäktiga arvfurstarna måste hålla sig väl med gillena, för gillena är den kugge som får Mishimas industriella maskineri att fungera.

Under gillesmännen finns den stora massan av okvalificerade arbetare som sköter kroppsarbetet i Mishima. Deras keiretsu ger dem lön och indoktrinerar dem med korporationens gamla och stolta traditioner. Denna del av allmogen är fattig men lider inte direkt någon nöd. De betraktas närmast som ägodelar och tillhör den keiretsu de arbetar åt. Samurajer kan saklöst döda dem. Det händer till och med att en samuraj dödar någon bara för att testa sina vapen. Men om den dödade inte uppförde sig illa och tillhörde en annan samuraj, kan ägaren utmana dråparen på duell.

Trots denna rättslöshet är allmogen förvånansvärt lojala mot samurajerna. I det förflutna har många försökt hetsa dem till uppror. Några få har lyckats, men uppror är ovanligare bland Mishimas underklass än bland de relativt välmående arbetarna i Bauhaus. Experterna tror att det finns flera orsaker till det. För det första är allmogen kuvad och skrämd av samurajklassens våldsamhet. De uppfostras från barndomen att se upp till sina herrar och betrakta sig själva som underlägsna. En annan orsak kan vara att Mishima är så isolerat från de andra korporationerna och Brödraskapet. Ingen av dessa organisationer har några permanenta kontakter på Mishimas område. Mishimas medborgare arbetar åt Mishima, köper Mishima-produkter, läser Mishima-tidningar, sover i Mishima-sängar. Det finns inga kanaler för främmande idéer att ta sig in i detta slutna samhälle. Allt en Mishima-medborgare vet om resten av världen kommer från Mishima-kontrollerade medier. Filmer, böcker och television hjälps åt att utmåla allt utländskt som dåligt, ont och farligt. Denna främlingsskräck får befolkningen att sluta sig samman runt det egna samhällets värderingar.

## EN LEKTION I STATSKONST

*Suritomo Kim blickade ned från skyskrapans tak med en tilltagande känsla av spänning. När han såg de små ljusen där nere kunde han för ett kort ögonblick känna sig som en gud. Han fylldes av en jublande glädje. Han var ensam med sin farbror, så när som på kurtisanen Yukio. Inga livvakter syntes till. Inga vittnen utom flickan. Han var farbroderns proklamerade arvinge. Inget hindrade honom från att döda det gamla odjuret och själv ta över förläningen. Han tillät sig för ett ögonblick att njuta av tanken.*

*Vid tjugoett skulle han vara daimyo, högste ledare för en av Mishimas största keiretsu, ett industriellt kungarike, en makt som kunde hjälpa eller stjälpa till och med arvfurstar. I tanken lät han drömmen bli verklighet, men bara för ett kort ögonblick. Hans farbror gjorde aldrig något utan orsak, och säkert fanns det också en orsak till att han bjudit Kim hit i kväll. Säkerligen hade farbrodern också vidtagit säkerhetsåtgärder mot just ett sådant angrepp som Kim funderade på.*

*Trafikbullret från gatorna angrep hans öron. Ovanför pilade en jetkopter fram med tända strålkastare, som en meteor genom nattluften. Väldiga flammor av brinnande överskottsgas lyste upp hela den väldiga underjordiska staden och kastade fladdrande skuggor på stenhimlen. I fjärran, bortom staden, glittrade högarna av giftigt avfall som drakögon. Irriterat krossade Kim en nattbitare med sin pansarhandske. Insekten blev till en kladdig fläck på stridsdräktens keramiska yta. Han kastade en blick över axeln mot högsätet där farbrodern satt på en tatami-matta.*

*Suritomo Omi var en stor man. Hans rustning var nästa dubbelt så stor över bröstet och midjan som en normal stridsdräkt. Ryktet sade att den var specialbyggd för att rymma farbroderns feta, svällande kropp. Hydraulsystemen hade förstärkts för att kunna flytta den extra vikten, hundra kilo eller mer utöver en normal människas vikt. Men Kim lät sig inte luras av fetman. Han hade sett farbrodern hantera sina gamla Musashi-klingor i strid och visste att den groteska kroppen rymde kattlik snabbhet, fruktansvärd styrka och uthållighet, för att inte nämna en demonisk list. Omi sörplade cha ur en liten porslinskopp. Blomsterflickan Yukio torkade svett från hans rakade huvud med en silkesnäsduk och återgick sedan till att fläkta farbrodern med en tunn solfjäder.*

*Kim log mot henne och hon log tillbaka. Hennes skönhet gjorde honom alltid andlös. Hon var hans favorit bland kurtisanerna. Det han kände för henne närmade sig kärlek, i alla fall trodde han det. Han hade tillbringat många nätter med henne när hon inte var upptagen av farbrodern. I ögonblick av vild galenskap hade han funderat på att göra henne till sin officiella älskarinna.*

*Omi noterade Kims blick och log. Tre dubbelhakor veckade sig runt hans hals och fick honom att mer än någonsin likna en stor, fet padda. Bara kylan i hans ögon och den ödleaktiga ondskan i leendet hindrade omgivningen från att se honom som en karikatyr av en fet, gladlynt man. Han såg ut som en ond parodi på Kanji, den obegränsade välgångens mästare.*

*"Vad tänker du på, min brorson?" mullrade Omi med sin djupa stämma. Kim hörde en antydan till hån i orden. Fastän han var den officiellt utsedde arvingen, lät Omi honom aldrig glömma att han hade mycket kvar att lära innan han kunde ta över släktens affärer.*

*"Jag undrade varför du befallde mig att komma hit, herre."*

*Ett bubblande skratt vällde fram över Omis läppar. "Du undrar varför jag håller dig från ditt spelande och dina blomsterflickor och tvingar dig att stå här på detta trista tak."*

*"Nej, herre. Jag lever för att lyda dig."*

*"Det är självklart, brorson. Annars vore du ingen samuraj."*

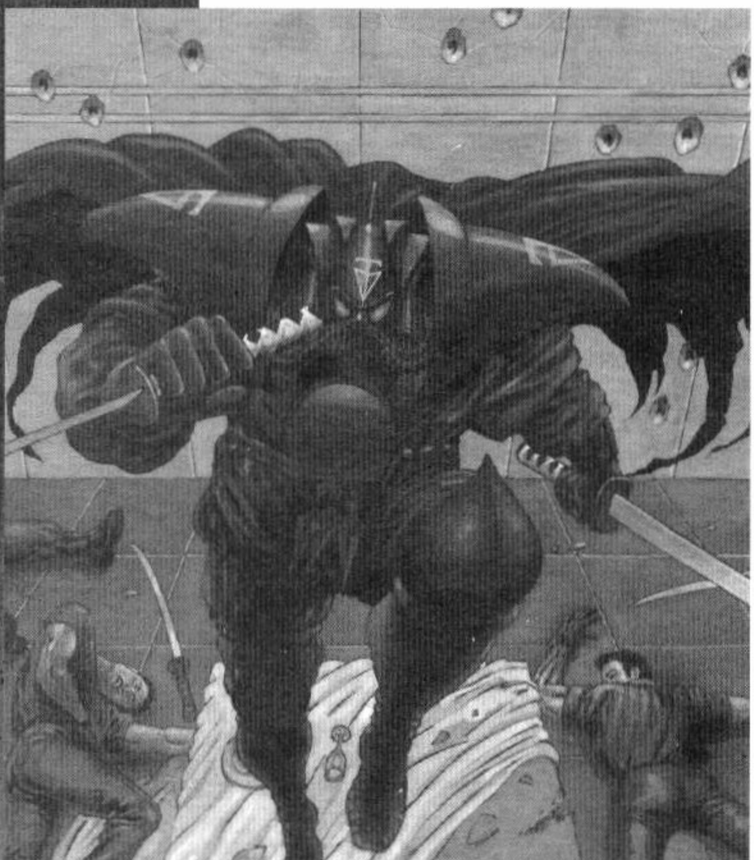
*Åter förstod Kim att han blev hånad. "Tillåt mig att fråga, med all ödmjukhet, varför du har befallt mig att komma hit, herre."*

*Omi gnuggade sin feta näsa. Man hörde ett lätt vinande från servomotorer när fingrarna rörde sig i handsken. Han höjde sin hand och tecknade åt Kim att komma närmare. Försiktigt steg Kim närmare, inom svärdshåll. Han visste inte varför han kände sig så nervös. Om Omi ville se honom död behövde han bara beordra honom att begå seppuku. Kanske det var den konstiga, feberaktiga glansen i farbroderns ögon. När han var på humör för det kunde Omi döda utan orsak. Kim kände på sig att farbrodern var upphetsad och knappt lyckades dölja det. En liten röst i hans inre varnade honom att han måste vara mycket försiktig.*

Fortsättning på s.12

# DE HEMLIGA SÄLLSKAPEN

Mishimas samhälle är fullt av hemliga sällskap. Där finns allt från triaderna, mäktiga maffialiknande brottssyndikat, till den fruktade Shadow Walker-kulten, en mörk sammanslutning med magiska krafter. Dessa sällskap erbjuder en motvikt till den feodala strukturen. Ursprunget till sällskapen förlorar sig i historiens dunkel. Trots att de alla är fruktade och olagliga, använder sig samurajerna av dem i sina intriger mot varandra.



Triader är ett begrepp som innefattar ett stort antal kriminella släkter, som ägnar sig åt utpressning, hazardspel, smuggling och andra olagliga verksamheter. Varje triadmedlem bär en tatuering som visar vilken familj han tillhör. Är han medlem i Svarta Draken, föreställer tatueringen en svart drake. Hör han till Röda Lotusen, föreställer tatueringen en röd lotus, osv. Triaderna agerar ofta som inofficiella ombud för daimyos och andra högre ståndspersoner. De skaffar dem information och hjälper dem kontrollera den oorganiserade brottsligheten inom sitt område. Därför tolereras de av samurajerna, i utbyte mot en del i vinsterna och något bevis på lojalitet. Medlemmar i triader betraktas ofta som en sorts inofficiella poliser. Vissa av de här organisationerna har faktiskt tagit steget över till den laglydiga sidan och blivit regimens trogna tjänare. Den mest kända av dem är antagligen Röda Lotusen, som omvandlades till underrättelsetjänst åt arvfursten på Mars.

Kulterna är mycket farligare och mer hemlighetsfulla än triaderna. De är mäktiga organisationer med rötterna i allmogens forntida uppror mot samurajerna. På den tiden fick bara samurajer studera de mystiska konsterna, trots att många bland allmogen hade förmågan att använda dem. Den upproriske mästaren Izogi grundade hemliga, olagliga skolor där han undervisade allmogen. Izogi blev senare tillfångatagen och avrättad men hans undervisning spreds som en löpeld bland dem som ville lära sig. Fast han inte är en av de sju stora mästarna äras han av allmogen, rebeller och kriminella.

Eftersom storfursten är ytterst rädd för ett nytt allmogeuppror, särskilt ett sådant som anförs av kultmedlemmar med förmåga att använda Konsten, har Izogis läror förbjudits. Den som ertappas med att studera dem utsätts för ytterst plågsam tortyr till döds. Men förbudet åstadkom bara att Izogis lärjungar gick djupare under jorden och blev mer noga med vem de släppte in i sin krets, av rädsla för spioner och infiltratörer. Kulterna blev samlingsplatser för viljestarka, upproriska arbetare som föraktade Mishimas stelbenta traditioner.

Naturligtvis gjorde detta att kulterna blev idealiska mål för de Mörka Apostlarnas rekrytering. Men inte alla kulter har infekterats av Mörkret. En del har brutit sin egen väg genom historien, undervisat sina adepter, utvecklat sina filosofier och tekniker. En del kulter har krossats och deras kunskaper har gått förlorade. Ibland har överlevande lärt ut sina tekniker till samurajer och en ny mystisk Konst har absorberats i det allmänna samhället. Några kulter har utvecklats till verkliga maktfaktorer i Mishimas politiska liv, t.ex. de ökända Shadow Walkers, mer om dem nedan.

# DE ANSIKTSLÖSA

Inom Mishima kallar man utomstående för "ansiktslösa". Man både fruktar och föraktar dem. Alla främlingar betraktas som potentiella fiender eftersom de inte förstår de stolta och uråldriga traditioner som gör Mishima överlägset. En utböling saknar allt värde. I kontakter med andra korporationer döljer Mishimas företrädare sin avsmak, men ingen i Mishima kan föreställa sig att någon utomstående skulle kunna vara en like.

En Mishima-medborgare kan falla till samma låga nivå som en ansiktslös om han begår en svår synd eller vanhedrar sig. Det är Mishima-medbogarens värsta mardröm att reduceras till en av de ansiktslösa, uteslutas från sin korporation och förnekas av sin familj. De flesta skulle hellre dö än råka ut för detta. Om en Mishima-medborgare ska göras ansiktslös utsätts han för en rit där hans ansikte vanställs, hans namn raderas ur alla register och hans släkt glömmer att han någonsin funnits utom som en evig skamfläck. Möter den ansiktslöse någon av sina anhöriga på gatan, låtsas de som om han inte existerar. Tilltalar han dem, lyssnar de inte.

De ansiktslösa söker sig helst till platser där det finns få Mishima-medborgare. Där försöker de skaffa sig livets nödtorft. På Luna finns ett särskilt kvarter där de ansiktslösas bor och dit ständigt nya tragiska existenser samlas. Ofta bär de släta masker för att dölja sitt utseende. Man kan se många sådana maskerade tiggare i Mishimas storstäder, men det är nästan bara utlänningar som ger dem några pengar eller någon mat.

Nyligen har dunkla figurer börjat organisera de ansiktslösa i djupet av Mishimas städer. Den Röda Lotusens sällskap rapporterar att det förekommit regelbundna möten för ansiktslösa i praktiskt taget alla Mishimas områden. Storfursten och arvfurstarna betraktar fortfarande de ansiktslösa som något det är under deras värdighet att intressera sig för. Ett fåtal samurajer är oroliga för att de Mörka Apostlarna kanske försöker använda de ansiktslösa som ny ammunition i sitt krig mot mänskligheten.

## RONIN

Det händer ibland att en furste och hela hans förläning utplånas i krig mot en annan furste, en annan korporation, eller Mörkrets horder. Det händer också att en furste förvisar en samuraj från sin tjänst utan att erbjuda honom det hedersamma alternativet att begå rituellt självmord. Ur sådana händelser kommer de herrelösa samurajer som kallas ronin. De är fortfarande samurajer och har alla sina privilegier kvar. De får äga stridsdräkter, bära ceremoniella svärd och behandla allmogen efter behag. Andra samurajer måste bemöta dem med respekt. Men ronin är också annorlunda. Eftersom de inte tjänar någon herre har de lägre status inom korporationen. De kan inte göra anspråk på någon feodalherres beskydd och de har varken lön eller andra ekonomiska förmåner. Eftersom ronin knappt tjänar tillräckligt med pengar för att överleva, har de sällan särskilt bra vapen och rustningar.

Många ronin blir banditer eller arbetar som legosoldater för att överleva. En del förlorar all heder och blir spioner. På grund av dessa vanhedrande sysslor betraktas ronin med misstänksamhet av myndigheterna. Ronin har ingen större värdighet. Fastän de flesta av dem försöker att förbli hederliga och lojala



mot sin korporation, finns det också sådana som säljer sig till vem som helst. Trots att en ronin kan vara en stor krigare, föraktas han av de flesta andra samurajer.

## DEMONJÄGARE

Mishimas härskare försöker ha så lite som möjligt att göra med Brödraskapet. Men det betyder inte att de står maktlösa mot Mörkret. Mishimas samhälle har utvecklat en egen organisation för att stå emot Mörkrets anstormning. Demonjägarnas Orden leder sitt ursprung till den Neroniska Schismens tid. Trots att orden grundades av den avfallna inkvisitorn Toronaga har den fortsatt att utveckla sina egna traditioner, metoder och mål utanför Brödraskapets kontroll. Demonjägarna är edsvurna att utrota alla Mörkrets tjänare ur Mishima, med alla tillgängliga medel. De är minst lika fanatiska, brutala och hänsynslösa som Brödraskapets inkvisitorer.

Demonjägare svär en ed att motarbeta allt Mörker. Deras feodala trohet riktas direkt till Ordens stormästare, som svär sin trohet direkt till storfursten. De flesta utväljs i ungdomen och fostras tidigt till fanatiska kämpar i Ordens tjänst. Andra kommer med i Orden senare, därför att de förlorat vänner och länsherrar i kampen mot Mörkret. Alla beger sig först till den Förbjudna Ön på Merkurius. Ett fåtal av dem som kommer dit blir antagna till medlemmar i Orden, och detta endast efter att de genomgått många prov där ett misslyckande betyder döden. De som blir antagna får lära sig många hemliga konster och ett outsläckligt hat mot Mörkret. Träningen på ön leds av speciellt utvalda munkar, och tar många år. Men de som gått igenom den blir några av universums bästa krigare. När en demonjägare avlagt sin examen är han fri att färdas vart som helst i människornas världar för att spåra upp det Stora Mörkrets tjänare och förgöra dem.

En del tar tjänst hos Mishimas furstar och blir värdefulla rådgivare, andra reser runt och försöker finnas till hands där de behövs. Genom ett speciellt undantag får alla demonjägare äga en motoriserad stridsdräkt, något som annars är förbehållet samurajerna. Det är tradition att demonjägarna döljer sina ansikten bakom skrämmande ansiktsmasker. Det finns ingen större vänskap mellan demonjägare och inkvisitorer, men båda har respekt för de andras mod och skicklighet. Till sin natur är demonjägarna upphöjda enslingar, men några av dem arbetar med små följen av trogna vapendragare som hjälper dem i deras kamp mot mörkret.

Enligt urgammal tradition har en demonjägare rätt att när som helst få audiens hos vilken furste som helst upp till arvfurstes rang. Vanligen lyssnar man på demonjägaren och lägger stor vikt vid hans råd.

## MÄSTARE

Mästarna har en särställning i Mishimas samhälle. De sju Mästarna är inte de enda som hedras med denna titel, utan det finns ständigt sådana här och där i Mishima. Oftast tänker man sig dem som skynkliga gamlingar som talar visa ord. Den bilden stämmer ibland, men inte alltid. En mästare kan se ut hur som helst. Mästare är helt enkelt sådana människor som besitter djupa insikter i den personliga energin, Ki. En del använder sina ki-krafter i mänsklighetens tjänst, andra drar sig undan från världen till ett liv i kontemplation och andliga övningar. I båda fallen brukar de vara utomordentliga lärare och innovatörer. Mästare kan tillverka föremål som är laddade med deras kraft, och de har i regel stor vishet. Därför söker man ofta upp dem för att få råd.

I sällsynta fall uppnår en mästare sådan visdom och behärskning av sin Ki att han övergår till en annan form av medvetande. Sådana personer kallas Upplysta och tros ha uppnått en mystisk förening med världsalltet. Till och med arvfurstarna följer deras råd. Men Upplysta blandar sig sällan i den materiella världens angelägenheter.

## MISHIMA OCH UTOMSTÅENDE

Utomstående är normalt misstänksamma mot Mishima. För en utomstående är det tydligt att Mishima inte följer samma moralregler som de andra korporationerna. Mishimas egna medborgare betraktar alla andra som lägre stående, ärelösa varelser. De döljer dock detta förakt bakom en fasad av artighet. Mishima-folk tolererar utomstående eftersom det strider mot Vägen att döda tänkande varelser om man inte har ett giltigt skäl. Men vill man, så är det förstås lätt att hitta ett skäl.

Fortsättning från s.9

*"Jag har kallat hit dig för att du ska få lära dig en nyttig läxa. Sitt."*

*Kim satte sig på golvet.*

*"Vilka är statskonstens tre viktigaste verktyg?"*

*"Mästaren Moriami säger att de är militär styrka, industriell kapacitet och överlägsen intelligens. Tsun Li säger att de är bra styrelse, bra finanser och respekt för…"*

*"Nej", sade Omi mjukt. "De är rå styrka, obegränsade rikedomar och förmågan att injaga skräck."*

*Kim såg frågande på sin farbror.*

*"I kväll ska jag visa dig ett av dessa verktyg. Vänd dig om."*

*Långsamt vände Kim sig om och hans hjärta fylldes av rädsla. Han behövde all sin självkontroll för att inte rycka till. Främlingen hade dykt upp från ingenstans, så snabbt och tyst att Kim inte ens vetat att han var där förrän han vände sig.*

*Han såg upp på en rödklädd jätte, vars huvud och ansikte doldes av en huva och mask. Jättens ögon glödde med ett märkligt ljus. Två svärd satt i skidor på hans rygg så att handtagen stack upp över axlarna. Midjebältet och bröstbanden var täckta av mikrogranater. Vid sidorna hängde pistoler.*

*Mannens utseende var tillräckligt för att skrämma vem som helst. Men det var inte det som fyllde Kim med skräck. Han visste att han stod öga mot öga med en av de legendariska Dödsbringarna från Skuggvandrarnas kult. Han kunde nästan känna jättens hur blick genomborrade honom. Han visste att hans utseende hade memorerats och lagrats permanent i lönnmördarens minne. Kim undertryckte en rysning. Ett gammalt edikt förbjöd Skuggvandrarnas kult. Enbart att ha befunnit sig i Dödsbringarens närhet skulle innebära en dödsdom om en Demonjägare någonsin fick reda på det. Att ha förbindelse med Skuggvandrarna stred mot alla Storfurstens och Brödraskapets lagar.*

*Kim reste sig och placerade sig mellan sin farbror och främlingen, som en god vasall skulle, men han betvivlade att det fanns något han kunde göra om Dödsbringaren beslutade sig för att anfalla. Skuggvandrarnas skicklighet var legendarisk.*

*Farbroderns uppskattande skratt bröt förtrollningen. "Det behövs inte, brorson. Han kommer inte att skada någon av oss. Kom hit."*

*Utan att ta ögonen från Dödsbringaren gjorde Kim som han blev tillsagd. Mördaren stod kvar och bugade djupt mot Omi, och sedan bara en aning mindre djupt mot Kim. Kim besvarade bugningen.*

*"Vad önskar ni av oss?" frågade Dödsbringaren. Hans röst var märkligt intensiv. Om en haj kunde tala skulle det låts så där, tänkte Kim.*

*"Klanen Bata död. Alla. Till sista generationen."*

*Kim kände sig lätt illamående. Bata var en liten men rik klan. De ägde åtskilliga fabriker vilkas produkter var lika bra som Suritomos men ofta billigare. De var en urgammal, stolt och oberoende klan. De hade avvisat Omis erbjudande om beskydd i utbyte mot att de blev hans vasaller. Nu skulle de få betala priset.*

*Dödsbringaren nickade. Han angav en summa. Den var astronomisk. Farbror bara nickade sitt bifall. Inget prut, ingen diskussion. Hela mötet kändes en aning overkligt. Kim hade just sett sin farbror betala en månads vinst från en hel industridivision.*

Fortsättning på s.13

Fortsättning från s.12

*"Det skall ske" sade skuggvandraren. Han bugade och började dra sig bakåt. Kim följde honom med ögonen, men när lönnmördaren steg in i en mörk skugga blev där ett underligt skimmer, och så var han borta.*

*"Herre, vi kan bli dödade för det du gjorde här i kväll", sade Kim. Skräcken hade fått honom att tappa kontrollen. Han glömde till och med vanlig artighet. Farbror höjde ett ögonbryn.*

*"Varför? Det finns inga vittnen utom du och jag. Du är min arvinge…"*

*Kim lät blicken glida över till flickan och sedan tillbaka till farbrodern. Budskapet han såg där var tydligt. Flickan måste dö. Hon öppnade munnen för att skrika. Innan hon hann få fram ett ljud hade Kim avlägsnat hennes huvud med ett snabbt hugg.*

*"Varför?" frågade han och torkade klingan på sin gördel. "Hon behövde inte vara här."*

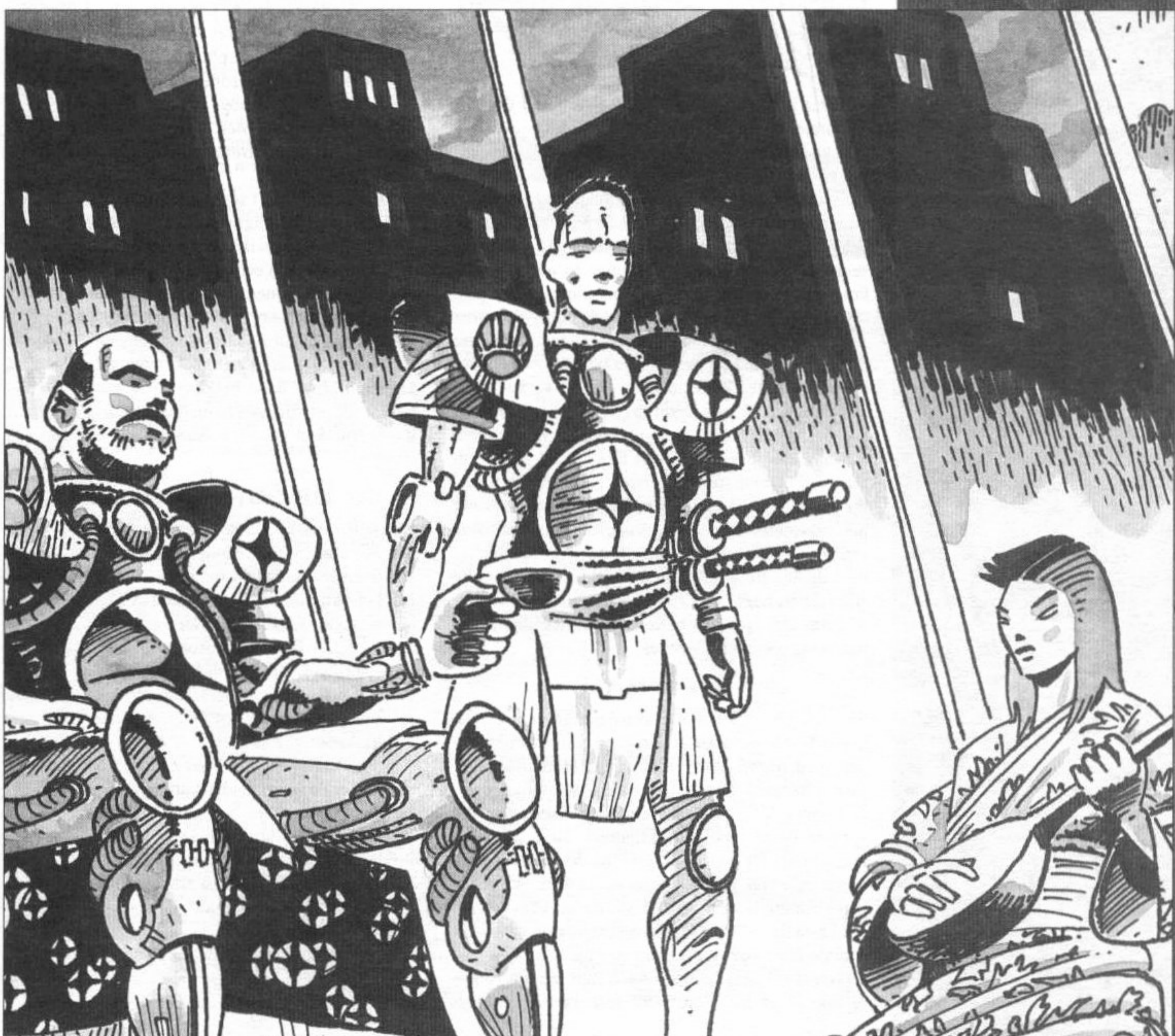
*Omi skrattade. "Hon spionerade åt Bata."*

*Kim såg forskande på sin farbror. "Det var inte det verkliga skälet."*

*"Nu visar du dig äga visdom, brorson. Du hade blivit alltför fäst vid henne. En härskare har inte råd med sådana vänskaper, de är svagheter."*

*Kim böjde sitt huvud. "Jag har lärt mig läxan, farbror."*

*Men i sitt hjarta svor han att Omis dagar var räknade. Farbroderns bubblande, hånfulla skratt ekade över taket, som om han kunde läsa Kims tankar.*



# RELATIONER TILL ANDRA MEGAKORPORATIONER

## CAPITOL

Relationerna mellan Mishima och Capitol är ungefär som man kan vänta sig, dvs det förekommer en massa förräderi, intriger, svek och dubbelspel. Capitol föredrar sina kontakter med arvfursten Moya, antagligen för att det inte finns någon verklig konfliktorsak med honom. På Venus har Capitols trupper kämpat mot Maru om Graveston-arkipelagen och på södra Mars är de ständigt inblandade i strider mot Marikos styrkor.

Mishima är Capitols största handelspartner, men det finns många spänningar. Särskilt hatar Capitol att Mishima ofta kopierar deras produkter utan tillstånd, och att de själva har svårt att få sälja något på Merkurius väldiga men slutna marknad. Mishima tycker att Capitol saknar ära, disciplin, mod och handlingskraft. Arvfurstarna Mariko och Maru betraktar det som intrång i Mishimas inre angelägenheter när Capitol har förbindelser med Moya. Deras svar är våld, ökat spionage och industriell piratverksamhet.

## BAUHAUS

Mishima har mer respekt för Bauhaus än för Capitol. Samurajerna förstår den krigiska andan och det bestämda ledarskapet som Bauhaus aristokrati tillför sin korporation. Däremot förstår de inte alls Bauhaus-adelns bekymmer för befolkningens välfärd, utan betraktar det som ett tecken på svaghet. De är också avundssjuka på Bauhaus teknologiska överlägsenhet. Bauhaus har drabbats mer än någon annan korporation av Mishimas industrispionage. Att protestera genom Kartellen har inte hjälpt. Arvfurstarna svarar bara att varje mäktig samuraj har sitt eget nät av spioner, som ofta agerar utan deras överordnades kännedom eller godkännande. Skulle en vasall bli avslöjad som uppdragsgivare åt industrispioner, kommer de förstås att befalla honom att begå rituellt självmord — men det sker då lika mycket som straff för visad inkompetens (eftersom han åkte fast), som för att behaga Bauhaus. Sina bästa förbindelser har Bauhaus med Mariko eftersom de knappast har några territorier på Mars och därför ingen intressekonflikt med henne. De föredrar henne också därför att hon står relativt högt i Brödraskapets aktning. Kurfurstarna hatar verkligen Maru eftersom han ständigt angriper deras områden på Venus.

## IMPERIAL

Imperial går en komplicerad balansgång i sina relationer till Mishima. De är den enda andra korporationen med någon större närvaro på Merkurius, tack vare frihamnen Fukido. Den samlar stora rikedomar år Hennes Majestäts skattkammare, men finns där bara så länge furst Moya tolererar den. Det vore ingen konst för honom att utplåna den, men Imperials rättighet till området gäller bara i 99 år och sedan kan Mishima ta över det. På Merkurius gör Imperial sitt bästa för att hålla Moya på gott humör, samtidigt som de gjort klart för honom att Fukido kommer att försvaras till sista blodsdroppen mot alla invasionsförsök. Moya har alltför stor respekt för Imperials militära makt för att vilja kasta sig in i en väpnad konflikt med dem. På Mars och Venus härjar Imperial-trupper de andra arvfurstarnas områden för att hjälpa Moya. Moya ger Imperial en gynnad ställning och uppmuntrar dem att slå mot hans rivaler. Mariko och Maru skulle helst vilja utplåna Imperials alla egendomar inom deras maktsfärer.

## CYBERTRONIC

Mishima och Cybertronic är neutrala allierade. Båda har blivit ovänner med Brödraskapet och båda har avvikit kraftigt från Kardinalens läror. Mishima kontrollerar naturresurser som Cybertronic behöver. Cybertronic tillverkar de högteknologiska komponenter som gör det möjligt att hålla Mishimas soldater med stridsdräkter och deras befolkning med en massa tekniska produkter som de vill ha. Detta gör att båda korporationerna har intresse av goda relationer. Å andra sidan är Cybertronic med dess högteknologiska hemligheter frestande mål för Mishimas tusentals industrispioner. Om Mishima kunde lägga beslag på Cybertronics hemliga ritningar, skulle man inte längre behöva göra affärer med den mindre korporationen. Men Cybertronic har visat sig oväntat svårt att infiltrera, så de fredliga relationerna måste upprätthållas.

Den enda flugan i soppan är att enskilda daimyos ofta ger sig till att angripa Cybertronics installationer på egen hand. Cybertronic har börjat misstänka att dessa aktioner kan vara en täckmantel för arvfurstarnas egna ambitioner. Cybertronic är helt neutralt i kampen mellan de tre arvfurstarna, som i sin tur återgäldar tjänsten, utom Moya som bekämpar Cybertronic och förbjuder dem att komma till Merkurius. Eftersom Moya ändå behöver Cybertronics komponenter för att konkurrera med de andra arvfurstarna, köper han dem genom bulvaner på Mars, Venus och Luna.

## BRÖDRASKAPET

Officiellt respekterar Brödraskapet Mishimas seder och kulturarv, och erkänner det som en stormakt i solsystemet. Inofficiellt hatar Brödraskapet Mishima och betraktar det som en varhärd av kätteri och avvikelse, ända sedan den Neroniska Schismen. De avskyr också Mishima-aristokratins sätt att visa en falsk vördnad för Brödraskapet samtidigt som de struntar i dess vilja. Brödraskapet fruktar och avskyr att somliga i Mishima använder psykiska krafter som Brödraskapet inte kan styra.

Från Mishimas sida ogillar man det man betraktar som Brödraskapets tendens att lägga sig i deras inre angelägenheter. Det är inofficiell policy att man mörklägger alla viktigare beslut som ska fattas, så att Brödraskapets observatörer inte får möjlighet att påverka dem. Arvfurstarna tror, måhända felaktigt, att Brödraskapet läcker känslig information till de andra korporationerna.

Brödraskapet stöder Marikos anspråk på att ärva tronen eftersom hon är den enda arvfurstinnan som förefaller vara trogen mot Kardinalens läror.

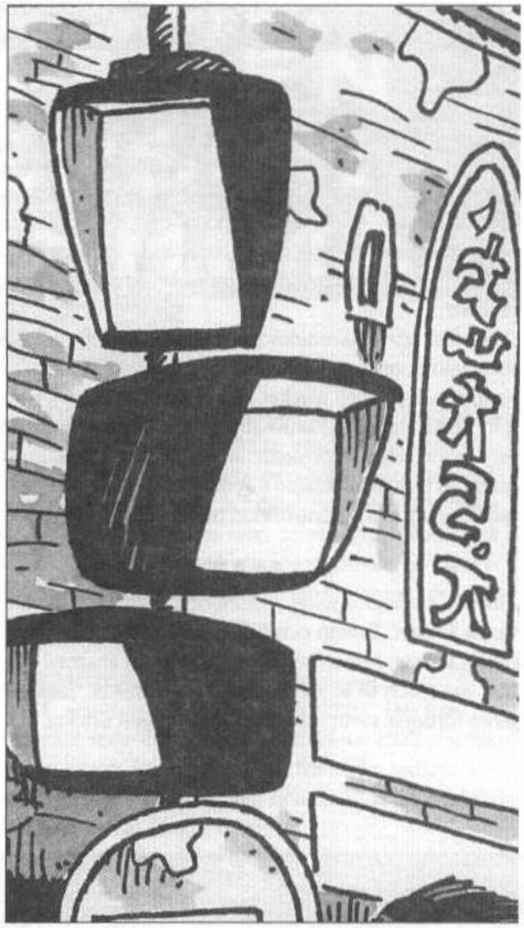
## KARTELLEN

Mishima föraktar Kartellen och allt den gör. Det har inte alltid varit så. En gång i tiden var Mishima nästan lika entusiastiska inför organisationen som Capitol, men när storfurstens makt minskat och arvfurstarna uppstigit som de verkliga härskarna, har Mishimas medlemskap i Kartellen blivit ett skämt. Storfursten är den ende som har rätt att träffa avtal med andra korporationer genom kartellen, men arvfurstarna struntar glatt i alla sådana överenskommelser. Det enda som fungerar i verkligheten är inofficiella uppgörelser som träffats bakom slutna dörrar med var och en av arvfurstarna separat.

Mishima är fullt villiga att stödja Kartellens militära operationer när det är i deras eget intresse. Det gäller särskilt aktioner mot Mörkrets Legioner.

## DEN MÖRKA LEGIONEN

Tills helt nyligen hade Mishima inte drabbats särskilt hårt av Mökrets framfart. Merkurius undkom Legionernas härjningar ända till anfallet mot de Förlorade Provinserna. På Venus har Mishima inte haft samma tur som på sina andra världar. Arvfursten Marus styrkor har tvingats till konstant krig mot Legionens angrepp. Till en början gick kriget dåligt och Maru tvingades stå ut med förödmjukelsen att ta emot hjälp från Capitol. Det var kanske främst detta som fick Maru att starta en stor modernisering av sina trupper. Han kommer aldrig mer att behöva förlora ansiktet på det sättet. Vid sidan av Maru har även Marikos styrkor fått viss erfarenhet av att kämpa mot Legionen.



## SKUGGVANDRARNAS NATT

*Ljudet av skrik väckte Tanaka Ken, klanen Batas överste svärdsmästare. Han steg genast upp och lät sin katana glida ur skidan. Vad händer? Vem skulle ha fräckheten att våga anfalla Batas här i deras högkvarter, mitt i Longshore? Han hörde varningsrop och knattret från en maskinpistol. Mera skrik. Fotsteg närmade sig hans rum. En skugga avtecknade sig genom rispappersväggen, sedan föll en rustningsklädd man rakt genom väggen och blev liggande framför Kens fötter. Han kände igen mannen. Det var Isogi, chefen för hans livvakt.*

*"Lönnmördare", kraxade Isogi och dog. Ken såg att halva bakhuvudet var borthugget, kylvätska läckte ur stridsdräktens hydraulik och blandades med blod på det mattklädda golvet. Ken sneglade mot sin egen stridsdräkt. Den stod som en staty i ena hörnet av rummet, mjukt belyst av en lysglob. Han visste att han inte skulle hinna ta den på sig, eftersom det tog åtminstone ett par minuter.*

*Han drog ett djupt andetag, fokuserade sin ki och blev ett med natten. Hans sinnen expanderade och blev skarpare. Hans egen andhämtning var en orkan, hjärtats slag en rytmisk åska. Han kunde känna spänningen i varje muskel. På avstånd hördes dunsarna från mjuka skor, runt omkring kändes strömmar av mystiska krafter. Håret reste sig i nacken när han kände igen mönstret av krafter.*

*Skuggvandrare!*

*De kunde bara ha ett mål. Hans herre, furst Bata. Ken rusade ut i korridoren, redan medveten om att det fanns två skuggvandrare där. Han kastade sig platt på marken när deras ljuddämpade pistoler hostade, och rullade över golvet mot lönnmördarna. De var snabba. En vanlig man skulle ha dött, men Ken var svärdsmästare. Hans katana kapade den förste mördarens arm vid armbågen. Han duckade under den andras spark och körde svärdet genom hennes hjärta. Samtidigt som han drog ut svärdet fångade han pistolen som föll från hennes hand, och högg huvudet av den förste skuggvandraren i en enda svepande rörelse.*

*De döda skuggvandrarna hade knappt hunnit falla till marken förrän deras kroppar började lösas upp. En äcklig lukt av giftiga kemikalier bolmade upp, skinnet löstes upp, ögonen smälte. Ken visste att det strax inte skulle finnas något mer kvar av de båda mördarna än två pölar av protoplasmiskt slem. Han skyndade nu mot ljudet av strid, med sina skärpta sinnen riktade in i nattmörkret framför sig.*

*Han hoppade över de fallna kropparna av två av furst Batas hatamoto. De hade gått nattvakt, men inte ens stridsdräkterna hade skyddat dem från lönnmördarnas förgiftade vapen. Ken uppfattade en liten rörelse i ögonvrån. Den ljuddämpade pistolen sparkade i hans hand när han satte en kula mellan ögonen på en svartklädd figur och sedan en koncentrerad salva runt hjärtat på en annan. Inte dåligt skjutet, med tanke på att han använde vänster hand. Hans gamla lärare skulle vara stolta över honom. Han skyndade vidare och kom ut på en gård där en hord skuggvandrare kämpade mot en trupp samurajer.*

*Vid de sju Mästarna! tänkte han när han såg den böljande striden. Här måste vara en hel klan av skuggvandrare! Han undrade för ett ögonblick vem som kunde ha råd att betala för en sådan attack, men avfärdade frågan som oväsentlig.*

*Det väsentliga var att ta sig till furst Batas rum så fort som möjligt. Än en gång fokuserade han sina ki-krafter och lät sina psykiska energier koncentreras på benen. Med ett jättehopp slog han en frivolt rakt över gården och sex meter upp till toppen av trappan. En skuggvandrare siktade på honom med sin pistol. Ken*

Fortsättning på s.16

# ATT LEVA I MISHIMAS VÄRLD

## RESOR

*Efter Capitol är Mishima den största tillverkaren av bilar i solsystemet. Dess bilar är mycket billiga och rätt tillförlitliga. Motorcyklarna däremot är de bästa i solsystemet. Många föredrar dem på de trånga gatorna i Mishimas städer. Mishima är också ledande på tillverkningen av meka, en sorts mekaniska "klivare", maskiner som tar sig fram på ben med komplicerad hydraulik. Stora arbetsmeka är en vanlig syn i Mishima-städer. Mishima är också ledande inom raket-tekniken. Deras flygplan är däremot sämre, bara billiga massproducerade kopior av Capitols modeller.*

## MEDIA

Liksom alla megakorporationerna har Mishima en stor mediaindustri. Deras karatefilmer är mycket populära över hela solsystemet. De gör också tecknade filmer som ses av miljoner. Alla filmer används för att marknadsföra Mishima-produkter och göra propaganda för Mishimas livsstil. Därför har filmerna förbjudits i vissa andra korporationer.

Endast adeln läser tidningar i Mishima. Det beror på att korporationen använder sitt eget alfabete som kallas Katakana. Det är en mycket vacker skrift som skiljer sig från den som andra korporationer använder genom att varje skrivtecken representerar ett helt ord. Det finns tusentals tecken. Allmogen föredrar att få sina nyheter via radion, som är hårt kontrollerad på Mishimas territorium.

## MAT

Mishimas kök är mycket annorlunda. Den främsta matvaran är riset. Svamp och fisk används mycket, liksom pikanta såser. Maten serveras i skålar och äts med pinnar. Sake och öl är de vanligaste dryckerna. Samurajerna föredrar varm sake medan allmogen dricker öl.

## AFFÄRER

Det finns en del stora varuhus på Mishimas områden, men folk föredrar stora saluhallar där enskilda köpmän bjuder ut sina varor från små rum eller stånd. Distribution av varor är komplicerat inom Mishima eftersom all transport kräver tillstånd av länsherren (och avgifter till honom). Dessutom brukar man vara tvungen att ge pengar till den lokala triaden.

## ARKITEKTUR

Liksom alla megakorporationer bygger Mishima stort. Husen har en typisk pagod-stil med tjocka väggar och fästningsliknande konstruktion. Det mest ovanliga med deras hus är inredningen. I regel består huset av en enda stor kammare som indelas i mindre rum med hjälp av skärmar och mattor. Hela huset kan alltså "byggas om" på några minuter om det behövs för något visst ändamål. Mishima är också känt för sina vackra trädgårdar, som finns i varje viktigare byggnad.

Fortsättning från s.15

*koncentrerade sig, tömde sitt medvetande och lät svärdet svepa fram som av egen vilja. Han kände klingan hoppa till när den parerade lönnmördarens kula. Rikocheten träffade skuggvandraren i ögat, och han föll baklänges ned från trappan. Hans snabbt upplösta kropp regnade gift över striden nedanför.*

*Ken skyndade vidare och kände kylan i luften så snart han lämnade natten bakom sig. Han var nära nu. Bakom sig hörde han en explosion, och alla ljus slocknade. De har slagit ut generatorerna, tänkte han. Brandrök fyllde hans näsborrar. Han visste att flammorna snart skulle sprida sig över hela palatset. Detta skulle bli en dyrbar natt för familjen Bata.*



*Det fanns folk i rummet framför honom. Han visste att döden väntade på andra sidan av skjutdörren. Han valde en annan väg, skar sig genom pappersväggen och kom in i rummet rullande på golvet. Två snabba hugg tog skuggvandrarna bakom knäna och skickade dem sprattlande till marken. Hans två sista kulor krossade deras skallar och förvandlade hjärnorna till smet. Ken hoppade upp på fötterna och visste i det ögonblicket att han kommit försent.*

*Vid furst Batas bädd stod en rödklädd dödsbringare. Ken kämpade för att behålla behärskningen när han såg sin länsherres huvud dingla från dödsbringarens bälte tillsammans med hans hustrus och alla barnens. Hela familjen, som Ken hade älskat och tjänat hela sitt liv, var borta.*

*Dödsbringaren vände sin glödande blick mot honom. "Var hälsad, Tanaka Ken — det gläder mig att se dig här. Ditt rykte talar sanning. Jag har slagit vad med mina bröder att du skulle nå det här rummet innan jag hunnit lämna det. Men dina tjänster var bortkastade på denne dåre och hans familj."*

*Iskall vrede fyllde Tanaka Ken. Det fanns nu bara en sak kvar för honom att göra i detta liv: hämnas sin herre och sedan begå rituellt självmord som bot för att han misslyckats med att skydda sin herre. Han vände sitt sinne inåt, fokuserade varje uns av ki inför det sista, perfekta hugget.*

*Dödsbringaren tog ett steg bakåt in i skuggorna, och började tona bort redan när Ken anföll. Svärdet visslade genom kall luft och någonting lika immateriellt som spindelväv. Dödsbringarens elaka skratt var det sista som hördes innan Ken stod ensam i sin döde herres rum, ensam med sin sorg och sin vrede.*

# ATT SKAPA EN ROLLPERSON FRÅN MISHIMA

Rollpersoner som hör till Mishima skapas på ungefär samma sätt som andra i rollspelet Mutant Chronicles. Den stora skillnaden är att man kan skaffa sig vissa specialförågor när personen skapas, och att man använder tabellerna Uppväxthändelser och Särskilda händelser i den här boken i stället för de som finns i grundreglerna. Valet av yrke bestäms helt av ens sociala ställning. Rollpersoner från Mishima kan endast välja yrken som finns beskrivna i den här boken.

## GRUNDERNA

Grundegenskaper, socialnivå och uppväxt bestäms på samma sätt som i Mutant Chronicles. Du ska emellertid använda den uppväxttabell som finns här.

## SOCIALNIVÅ

Socialnivån fungerar lite annorlunda i Mishima. Den bestämmer inte bara hur mycket pengar man har från början utan också ens rang (se nedan). Mishimas samhälle är otroligt stelt. När man väl har fått en solcialnivå kan ingen ändra den utom din länsherre. Det betyder att socialnivån endast kan ändras genom en Särskild händelse. Man behöver aldrig slå något tärningsslag för socialnivå så länge man behåller sitt yrke. Ägodelar och tillgängliga penningmedel är desamma som i Mutant Chronicles, med följande modifikationer:

**0-3** **ALLMOGE.** Du hör till allmogen, Mishimas lägre arbetarklass. Du kan vara från utfattig till rätt välmående, men du är som lort under samurajernas stövlar. Du får inte äga vapen eller rustning om du inte är legosoldat (kallas Ashigaru). I så fall får du dem av din länsherre, och man tar dem ifrån dig när din militärtjänst är avslutad. I övrigt har du pengar och startutrustning som i Mutant Chronicles.

**4-5** **GILLESMEDLEM.** Du hör till den kvalificerade delen av allmogen, de utbildade yrkesarbetarna som sköter fabrikerna, bygger maskiner och har vissa tekniska färdigheter. Du tillhör ett gille och har lärt dig ditt yrke av dess gesäller och mästare. Du kan vara till exempel ingenjör, kurtisan eller byggnadsarbetare, och du beskyddas av ditt gille.

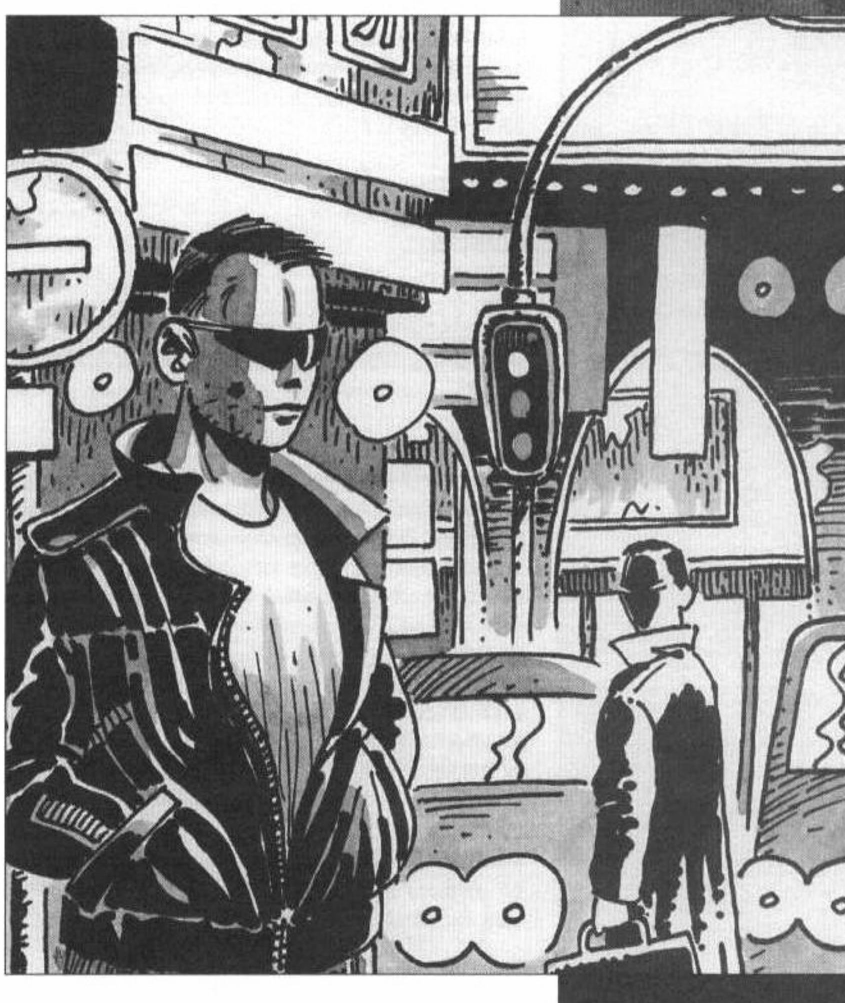
**6-8** **SAMURAJ.** Du hör till den lägsta nivån av samurajer. Din familj har en liten förläning som ger inkomster. Du har rätt till en del av familjens inkomster. Du har ceremonisvärd och en stridsdräkt av grundmodell (förklaras länge fram).

**9** **ADELSMAN.** Din familj hör till de övre skikten i Mishimas samhälle. Du är välbärgad och känner alla betydelsefulla personer i din keiretsu. Förutom dina normala ägodelar finns det 50% chans att du äger ett vapen som är en släktklenod (slå 1T6; 1-4=svärd, 4-6=skjutvapen). Du har en motordriven stridsdräkt (förklaras längre fram) och en vanlig stridsdräkt.

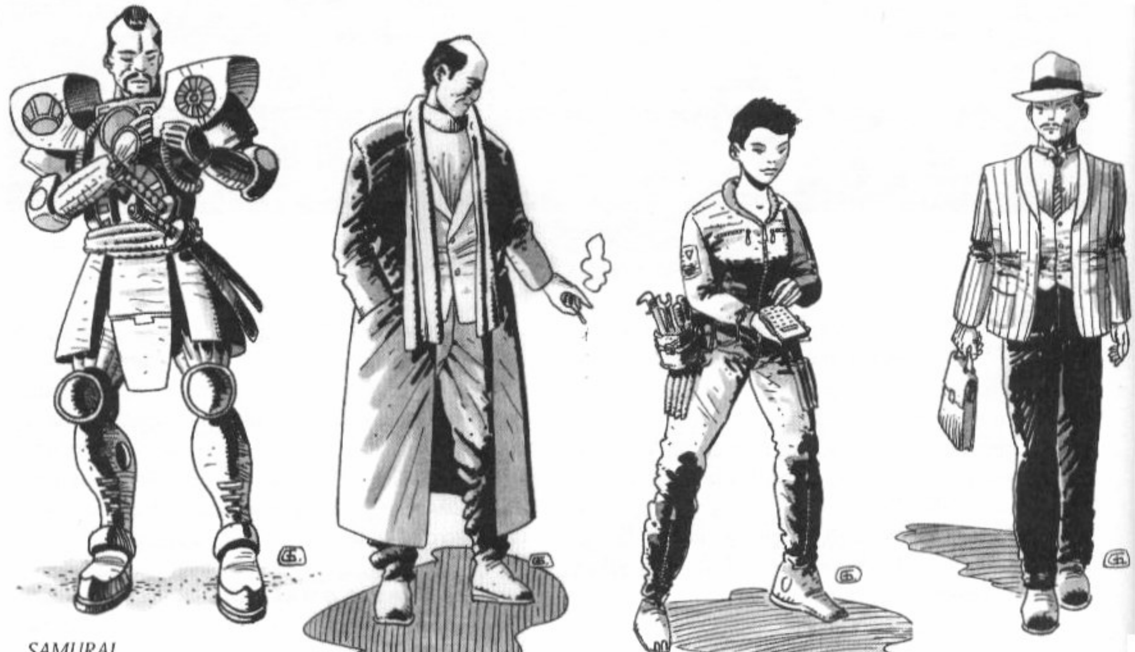
**10** **HÖGADELSMAN.** Din familj tillhör korporationens högre aristokrati. De kan till och med leda en egen industrisektor (50% chans). Du är en av korporationens framtida ledare. Du äger 1T3 släktklenod-vapen och en Shoa Ace stridsdräkt (förklaras längre fram).

## VÄLJA YRKE

*Din rang (om du är allmoge eller samuraj) påverkar ditt val av yrke. Du kan välja vilket som helst av de nya yrken som finns beskrivna här, men med vissa begränsningar. Vissa yrken kan bara allmogen ha, andra kräver att man är samuraj. Är du en arbetare så har du fått lära dig de färdigheter du behöver i jobbet. Är du samuraj, så har du antingen haft en privat lärare eller gått i någon av de exklusiva skolor som finns i din keiretsu. Där fick du exakt den utbildning som korporationen ansåg att du skulle ha. Man behöver inte slå tärningar för att få något av dessa yrken — i Mishima föds man till dem.*



# MISHIMA-YRKEN



*SAMURAJ* *ADELSMAN* *ALLMOGE* *GILLESMEDLEM*

## SAMURAJ

Du är medlem av Mishimas väldiga krigarklass. Ditt jobb är att strida för din länsherre och lyda hans order. Ditt liv består av stridsträning och aktiv tjänst åt länsherren.

**KRAV:** SN 6+

| | |
|---|---|
| **STRID:** | 2 |
| **ELDVAPEN:** | 2 |
| **KOMMUNIKATION:** | 1 |
| **RÖRELSE:** | 2 |
| **TEKNIK:** | 1 |
| **FRIA:** | 2 |

**FÖRMÅNER:** Om du har PSY 14+ får du automatiskt bli medlem i Svärdsmästarens Skola för Stridskonster. Din länsherre förser dig med en tränare.

## ADELSMAN

Du är en av Mishimas krigare och administratörer, en av eliten som styr korporationen, en samuraj med hög rang. Fastän du ägnar lika mycket tid åt stridsträning som alla andra samurajer, ägnar du mycket mer tid åt att administrera din förläning än åt militära plikter.

**KRAV:** SN 9+

| | |
|---|---|
| **STRID:** | 2 |
| **ELDVAPEN:** | 1 |
| **KOMMUNIKATION:** | 2 |
| **RÖRELSE:** | 1 |
| **TEKNIK:** | 2 |
| **FRIA:** | 2 |

**FÖRMÅNER:** Om du har PSY 14+ får du automatiskt bli medlem i Svärdsmästarens Skola för Stridskonster. Din länsherre förser dig med en tränare.

## ALLMOGE

Du är en av Mishimas kroppsarbetare, en av de mest förtryckta grupperna i mänsklighetens solsystem. Du räknas knappast som mer än en slav i Mishimas industri. Ditt liv består av perioder av arbetslöshet och fruktansvärd fattigdom, omväxlande med hårt och dåligt betalt arbete. Ändå händer det ofta att samurajerna kräver att allmogen ska stödja deras komplicerade planer för att åstadkomma ära. Medan samurajerna styr av tradition, är det allmogen som driver samhället framåt i kraft av sitt stora antal.

**KRAV:** SN 3 eller lägre

| | |
|---|---|
| **STRID:** | 2 |
| **ELDVAPEN:** | — |
| **KOMMUNIKATION:** | 1 |
| **RÖRELSE:** | 2 |
| **TEKNIK:** | — |
| **FRIA:** | 2 |

**FÖRMÅNER:** INGA

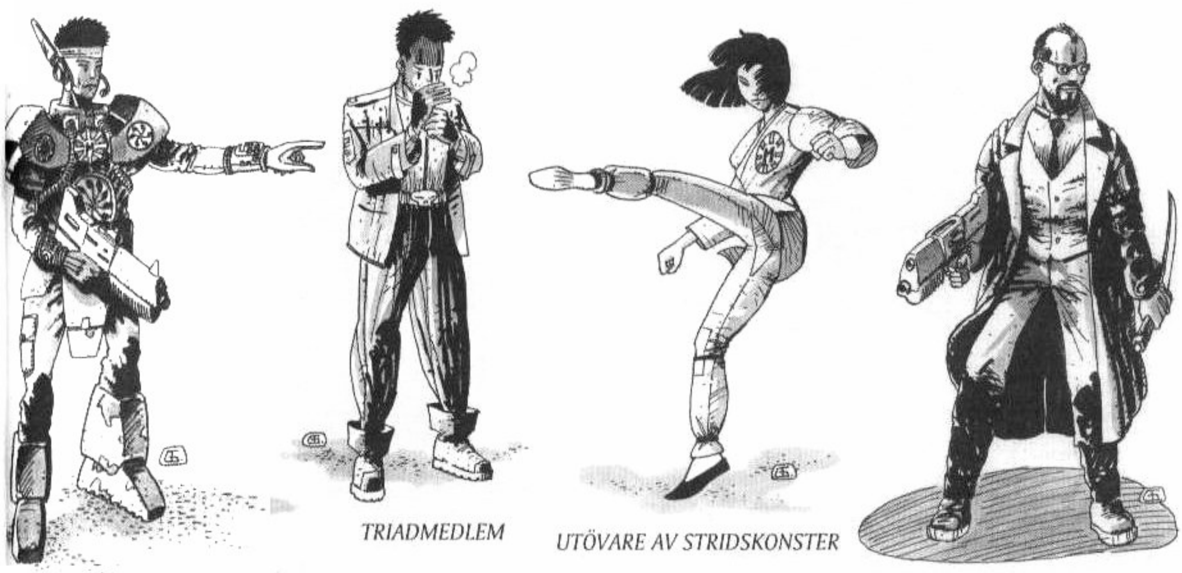
## GILLESMEDLEM

Du tillhör den mer välbärgade delen av allmogen. Du är medlem i ett gille som ger dig tekniska kunskaper och en framtid inom ditt yrke. Du kan vara t.ex. läkare, ingenjör eller kanske kurtisan. Vilket gille du än väljer, bör du endast välja teknik- och kommunikationsfärdigheter som stämmer med ditt yrke.

**KRAV:** SN 4 eller 5

| | |
|---|---|
| **STRID:** | 1 |
| **ELDVAPEN:** | — |
| **KOMMUNIKATION:** | 2 |
| **RÖRELSE:** | 2 |
| **TEKNIK:** | 3 |
| **FRIA:** | 2 |

**FÖRMÅNER:** INGA



*ASHIGARU* *TRIADMEDLEM* *UTÖVARE AV STRIDSKONSTER* *RONIN*

## ASHIGARU

Du tillhör en relativt ny klass i Mishimas samhälle, krigare ur allmogen. Du är kanonmat, din enda uppgift är att strida i din länsherres tjänst. Ditt liv blir antagligen kort eftersom ashigaru alltid skickats till de hetaste striderna.

**KRAV:** SN 5 eller lägre. STY 9, FYS 9, SMI 9

| | |
|---|---|
| **STRID:** | 2 |
| **ELDVAPEN:** | 1 |
| **KOMMUNIKATION:** | — |
| **RÖRELSE:** | 2 |
| **TEKNIK:** | — |
| **FRIA:** | 2 |

**FÖRMÅNER:** INGA

## TRIADMEDLEM

Du tillhör en av Mishimas stora, halvlagliga gangsterligor. Ditt jobb är att göra vad bossen säger åt dig. Ofta sköter du hazardspel, smugglar varor eller tar in mutpengar. Genom ditt jobb kommer du i kontakt med alla nivåer i Mishimas samhälle.

**KRAV:** SN 5 eller lägre. MÅSTE SLÅ FÖR INT ELLER PER för att övertyga bossen att anta dig som medlem. STY 9, INT 9, FYS 9. Måste ha arbetat en tid som Allmoge för att dra till sig bossens uppmärksamhet.

| | |
|---|---|
| **STRID:** | 2 |
| **ELDVAPEN:** | 1 |
| **KOMMUNIKATION:** | 1 |
| **RÖRELSE:** | 2 |
| **TEKNIK:** | — |
| **FRIA:** | 2 |

**FÖRMÅNER:** Om du har PSY 14+ får du automatiskt bli medlem i den Tatuerade Mannens skola för stridskonster.

## UTÖVARE AV STRIDSKONSTER

Du är elev i en av de stora skolorna som lär ut stridskonster. Om du hör till allmogen eller är medlem i en hemlig skola bör du kolla om du råkar ut för förföljelse (se nedan).

**KRAV:** PSY 14+

| | |
|---|---|
| **STRID:** | 2 |
| **ELDVAPEN:** | — |
| **KOMMUNIKATION:** | 1 |
| **RÖRELSE:** | 2 |
| **TEKNIK:** | — |
| **FRIA:** | 3 |

**FÖRMÅNER:** Medlemskap i valfri skola för stridskonster.

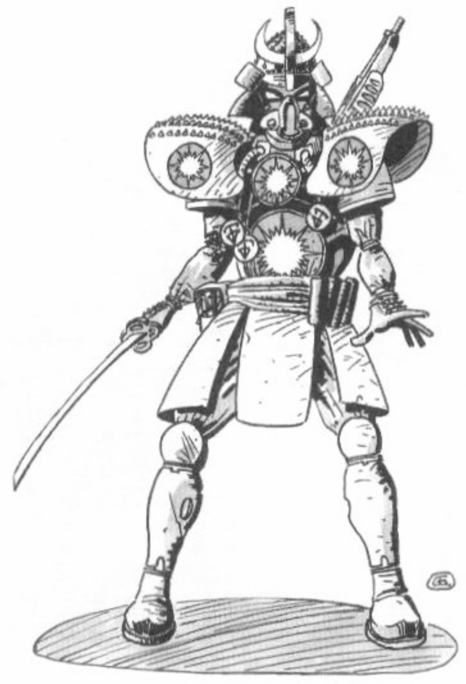
## RONIN

Du är en av de många herrelösa samurajer som försöker försörja sig som legosoldater, säkerhetsvakter eller banditer. Ronin är utsatta för förföljelse (se nedan).

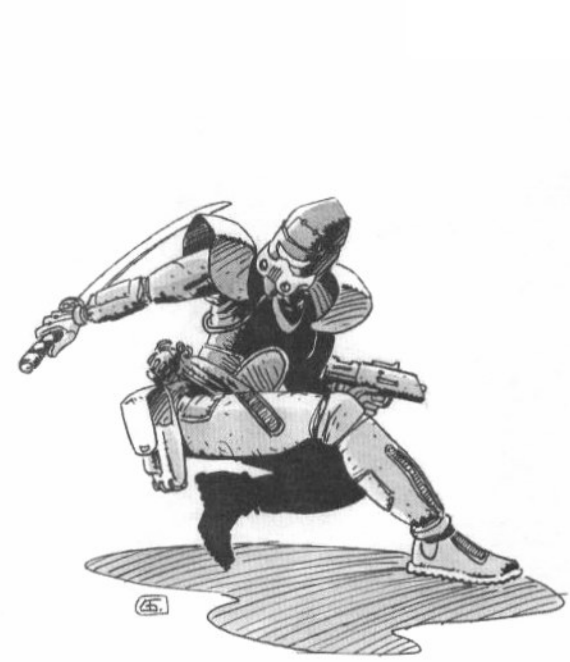
**KRAV:** SN 6+. Om du är samuraj kan du välja att bli ronin när som helst. I normala fall blir samurajer ronin endast som resultat av särskilda händelser, t.ex. att samurajens länsherre blir dödad eller vanhedrad.

| | |
|---|---|
| **STRID:** | 2 |
| **ELDVAPEN:** | 2 |
| **KOMMUNIKATION:** | 1 |
| **RÖRELSE:** | 2 |
| **TEKNIK:** | — |
| **FRIA:** | 2 |

**FÖRMÅNER:** Inga



*DEMONJÄGARE*



*SHADOW WALKER*

## DEMONJÄGARE

Du har blivit medlem i Demonjägarnas Orden. Du måste studera under 5 anställningsperioder på den Förbjudna Ön innan du får tillåtelse att resa ut i världen. Vid slutet av varje period måste du klara ett INT/PSY-slag. Lyckas du, kan du fortsätta med din bakgrund. Misslyckas du har du blivit en gillesmedlem som arbetar åt Orden. När du har blivit demonjägare kan du aldrig byta yrke. Vare sig du klarar utbildningen och blir demonjägare, eller misslyckas och blir gillesmedlem i Orden, kommer myndigheterna på den Förbjudna Ön att ge dig ditt första uppdrag. Efter att det är avklarat brukar öns herrar ge större frihet åt demonjägarna, medan gillesmän alltid styrs hårdare.

**KRAV:** PSY 14+, STY 9, FYS 9, INT 9. Inga stigmata eller besudling av Mörkret.

| | |
|---|---|
| **STRID:** | 2 |
| **ELDVAPEN:** | 2 |
| **KOMMUNIKATION:** | 1 |
| **RÖRELSE:** | 2 |
| **TEKNIK:** | 1 |
| **FRIA:** | 3 |

**FÖRMÅNER:** Varje anställningsperiod ger dig +2 på PSY. Du får automatiskt tillträde till Demonjägarnas skola för stridskonster.

## SHADOW WALKER

Du är en arbetande medlem av den fruktade kulten Shadow Walkers, vars mest kända aktivitet är lönnmord. Du har tränats för att bli en vandrande dödsmaskin. När du väl har kommit med i kulten kan du aldrig ha något annat yrke.

**KRAV:** STY 9, FYS 9, INT 9, SMI 9. Du måste gå med i Shadow Walkers som en uppväxthändelse. Det finns inget annat sätt att bli med.

| | |
|---|---|
| **STRID:** | 2 |
| **ELDVAPEN:** | 2 |
| **KOMMUNIKATION:** | 1 |
| **RÖRELSE:** | 2 |
| **TEKNIK:** | 1 |
| **FRIA:** | 2 |

**FÖRMÅNER:** Om du har 14+ på PSY blir du auktomatiskt medlem i Dödsbringarens skola för stridskonster. Alla Shadow Walkers är utsatta för förföljelse (se nedan). Om du har häftet Algeroth, kan en Shadow Walker få 1 Bioteknologisk Gåva per anställningsperiod. Shadow Walkers drabbas av stigmata och degenerering.

## UPPVÄXTHÄNDELSER

**2** **HANDIKAPPAD•.** Du har råkat ut för en hemsk olycka som nästan gör dig handikappad. Din rörelseförmåga läses alltid från raden ovanför den normala i stridstabellen.

**3** **KRÄK•.** I pressade situationer har du en tendens att bli obeslutsam och rädd. Ditt antal handlingar per runda läses alltid från raden ovanför den normala på tabellen Stridsvärden.

**4** **SVAG BENSTOMME•.** Minska dina totala kroppspoäng med 5.

**5** **KI-FATTIG•.** Du saknar helt förmåga att använda Ki. Du kommer aldrig att kunna få några Ki-krafter. Råkar du slå fram en händelse som skulle ge dig ki-krafter, slår du om.

**6** **FAMILJEN UTPLÅNAD.** Din släkt misshagade länsherren och blev utplånad. Du är den ende överlevande. Om du hörde till allmogen är du nu en ansiktslös. Om du var samuraj är du nu en ronin. Din släkts förre länsherre är en mäktig, fanatisk fiende. Du får gå med i Shadow Walkers.

**7** **LÄNSHERREN MISSNÖJD.** Din släkt misshagade sin länsherre. Reducera din socialnivå med 2. Om detta ger dig en nivå under 5 och du var samuraj, är du nu en ronin. Om din nivå nu är under 1, är du ansiktslös.

**8** **FÖRBANNAD SLÄKT•.** Din släkt dras med en gammal förbannelse. Du drabbas av alla nackdelar som hör till DÅLIGT RYKTE, GAMMAL FEJD och FATTIG (se nedan). Du får gå med i Shadow Walkers.

**9** **DÅLIGT RYKTE•.** Din släkt har dragit på sig ett dåligt rykte. Det kan hända att samurajer förolämpar dig och anklagar eller hånar dig för den händelse som ledde till att släkten miste sitt goda namn. Kanske din far var en fegis. Kanske din farbror var en förrädare. Händelsen är allmänt känd och används mot dig till dess att du kan sona den.

**10** **GAMMAL FEJD.** Din släkt har en gammal, bitter fejd med en annan släkt av samma eller högre status. De skyr inga medel för att bekämpa er, och du har utan egen förskyllan fått en mäktig, fanatisk fiende.

**11** **FATTIG•.** Om du är en samuraj har din familj råkat i ekonomiska svårigheter. Fast du behåller din ställning som samuraj, beräknas din personliga förmögenhet som om din socialnivå var 5, och du kan endast äga en stridsdräkt av grundmodell och två ceremoniella svärd. Hör du till allmogen reducerar du din socialnivå med 1.

**12** **VANDRANDE MÄSTARE•.** I din ungdom blev du undervisad av en kringvandrande Ki-mästare. Om du har PSY 14+ får du välja vilken Ki-kraft som helst utom de som har särskilda begränsningar. Om din PSY är lägre än 14 får du höja den med 2. Alternativt kan den vandrande mästaren vara en som rekryterar medlemmar till Shadow Walkers, och du får bli Shadow Walker om du vill.

**13** **ÄRFTLIG KRAFT•.** Du härstammar från en släkt som är känd för stora ki-krafter. Öka din PSY med 3.

**14** **SLÄKTVAPEN•.** Du har ärvt ett vädefullt svärd. Är du samuraj, så är det ett Musashi-vapen (förklaras längre fram). Hör du till allmogen betyder det att din familj har blivit upphöjda till samurajer, och du är nu en samuraj (socialnivå 6).

**15** **VIS FARBROR•.** Du har en vis farbror som är elev till en berömd mästare. Du blir automatiskt antagen till valfri skola för stridskonster. Detta inkluderar de fuktade Shadow Walkers.

**16** **GAMMAL SKULD•.** Er länsherre har en gammal hedersskuld till din släkt. Det kan användas för att upphäva effekterna av ett dåligt resultat på tabellen för uppväxthändelser eller särskilda händelser.

## FUKIDO

*Jag hatar den här platsen, tänkte McBride och blängde nedstämt ut genom det stora fönstret i regeringspalatset, ned mot de kryllande gatorna i Fukido. Har alltid hatat den. Kommer alltid att hata den.*

*Fukido — alla de sämsta sidorna av Mishimas och Imperials kulturer, hoppackade på ett område mindre än ett enda arondissement i Luna och mer förorenat än en septisk tank. Fukido — där människoliv är billiga och döden ännu billigare, där synd, last och förräderi är lika vanliga som loppor på en hund och hederlighet, ära och anständighet är lika sällsynta som fjädrar på en katt. Fukido, där jag träffade Aki Katsumi för en kort livstid sedan. Jag borde aldrig ha kommit tillbaka hit.*

*Han skrattade bittert för sig själv. Som om jag hade något val. Och var ärlig mot dig själv, McBride, är det inte egentligen så att du hatar den här platsen för att den väcker minnen av en kvinna som du helst skulle glömma. Bakom honom harklade sig Sterling.*

*"Är det något ni finner lustigt, McBride? Kanske ni vill dela med er av det roliga?"*

*Det fanns något i den mannens kultiverade språk som gick McBride på nerverna. Att höra honom tala var som när någon gnisslar med naglarna på en krittavla. Han vände på klacken och blängde irriterat på den slanka, elegant klädda figuren. McBride försökte inte dölja sin avsmak och sitt förakt.*

*"Jag bara undrade varför ISC4 hämtade mig hela vägen till Merkurius, till höga kostnader för Hennes Majestäts finanser. Jag tror knappast att det var för att låta mig beundra utsikten över horhusen från ert fönster. Och jag kan slå vad om att det inte var av omsorg om min hälsa."*

*Sterling satte sig i sin bolstrade läderstol och förde samman fingertopparna till ett tak. Han studerade de målade porträtten av sina företrädare som täckte träpanelen runt rummet, och vände sedan blicken mot McBride. Han suckade långsamt, som en lärare som måste förklara något för ett bråkigt barn.*

*"Vi behöver en man som känner till området. Vi behöver en man som kan umgås med folk från Mishima. Vi behöver någon som är pålitlig. Dessvärre var ni den ende som fanns att tillgå."*

*"Vad ni egentligen menar är att ni behöver någon som ni kan avvara", sade McBride. "En frilansare utan några officiella förbindelser med Imperial. En man vilkens handlingar ni kan påstå att ni inte har något att skaffa med."*

*"Det också" instämde Sterling torrt och putade med läpparna. McBride gillade inte glansen i hans glasögon när de reflekterade brasans lågor och fick det att se ut som om hans ögon brann. Var försiktigt, sade han till sig själv. Sterling är en farlig man. Han skulle inte vara chef för Fyrans kontor i Fukido annars.*

*"Och varför tror ni att jag är intresserad av att vara en person man kan avvara? Eller att jag kommer att gå med på att utföra vilken puckad plan som helst, som någon byråkrat i Reading Palace har hittat på?"*

*"Ni är här nu, eller hur? Ni kunde ha vägrat."*

*"De som inbjöd mig var ytterst välbeväpnade. Det skulle varken ha varit artigt eller hälsosamt att tacka nej."*

*Sterling öppnade en gulbrun pärm som bar Imperials vapensköld. Han räckte fram den. McBride korsade rummet och tog den ur hans hand. Den tjocka*

Fortsättning på s.22

**17** **FÖRUTSÄGELSE OM ÄRA•.** När du föddes förutspådde en gammal spåman att du skulle uträtta stora ting. Profetian kan vara sann eller inte, men den påverkar i alla fall hur folk behandlar dig. Höj din PER med 4.

**18** **RIK FÖRLÄNING•.** Din familj har en lönsam förläning. Beräkna din förmögenhet som om din socialnivå var 1 högre än den är.

**19** **SPECIELL TEKNIK•.** Du har studerat för en mästare som lär ut en speciell teknik.Om du hör till allmogen gäller tekniken i Mishima-närstrid. Är du samuraj så har mästaren lärt dig iaijutsu.

**20** **VÅLDSAMT RYKTE•.** I din ungdom fick du rykte om dig att vara en våldsbenägen person och folk undviker att reta dig. Öka din PER och din PSY med 1. Detta upphäver effekten av att tillhöra en släkt med dåligt rykte.

**21** **FÖRBINDELSER MED TRIAD•.** Du är bekant med den lokale triad-bossen. Det kan vara användbart eftersom triaderna vet mycket om vad som händer i trakten.

**22** **HEDERSSKULD ATT FORDRA.** Någon högt uppsatt person har en hedersskuld till din familj. Du kan utnyttja detta en gång, för nästan vilket syfte som helst. Du kan använda det för att få ett jobb, för att slippa effekterna av en dålig Särskild Händelse eller hjälpa dina vänner ur något trubbel. Om du inte använder skulden när din rollperson skapas, kan du spara den och använda den senare i spelet.

**23** **BEFALLANDE RÖST.** Du får +1 på alla färdighetsvärden som gäller kommunikation.

**24** **TEKNISK NATURBEGÅVNING.** Du får +1 på alla färdighetsvärden som gäller teknik.

**25** **VIG KROPP.** Du får +1 på alla färdighetsvärden som gäller rörelse.

**26** **VAPENFANATIKER.** Du får +1 på alla färdighetsvärden som gäller eldvapen och vapensystem.

**27** **TRÄNING I STRIDSKONSTER.** Du får +1 på alla färdighetsvärden som gäller närstrid och får göra ett fritt val ur expertisområdet Strid.

**28** **ANATOMISKT SJÄTTE SINNE•.** Av någon anledning tycks du alltid träffa dina fiender där det gör särskilt ont. Öka ditt OB med 1.

**29** **SUVERÄNA SINNESFÖRMÅGOR.** Du får +1 på alla färdighetsvärden för Perception och Undvika.

**30** **JÄRNVILJA.** Öka din PSY med 1 och din färdighet i Förhörsteknik med 3.

**31** **KARISMATISK RÖST.** Öka din PER och alla kommunikationsfärdigheter med 2.

**32** **KROPPSKONTROLL.** Öka din SMI med 1 och alla rörelsefärdigheter med 2.

**33** **KONTAKT I MEGAKORPORATION.** Du har kontakter i en annan megakorporation. (Slå 1T6. 1=Bauhaus, 2=Capitol, 3=Cybertronic, 4=Imperial, 5=Kartellen, 6=Brödraskapet.) SL bestämmer hur kontakten exakt fungerar, men den bör medföra en avsevärd fördel när rollpersonen vill veta något om den korporationen. En kontakt bör också kunna ge dig förmåner, t.ex. kan du ha lätt att ta dig in i organisationens officiella byggnader, eller lätt att bli frigiven mot borgen om du skulle råka bli arresterad av deras säkerhetsvakter, osv.

**34** **LYSANDE TJÄNSTGÖRING.** Redan på detta tidiga stadium i din tjänstgöring har du visat enastående kvaliteter. Din länsherre har bestämt sig för att satsa på dig. Öka din socialnivå med 1. Om detta ger dig en nivå högre än 5, är du nu en samuraj.

**35** **LÄNSHERRENS FAVORIT•.** Av något skäl är du en av länsherrens favoriter. Du kan strunta i alla händelser som skulle medföra att du blir vanhedrad eller befalls begå självmord.

**36** **TÅLIG MOT SMÄRTA.** Öka dina kroppspoäng med 1 i alla dina kroppsdelar.

**37** **BEGÅVAD STUDENT.** Du får upprepa din Uppväxtutbildning.

**38** **NATURBEGÅVAD MED KI.** Du har en intuitiv förmåga att använda en valfri Ki-kraft, även sådana som är begränsade (se nedan).

**39** **FYSISKT BEGÅVAD.** Du får öka en valfri grundegenskap med 3.

**40** **KI-MÄSTARE•.** Du får öka din PSY med 4 (om din PSY ändå är lägre än 14, höjer du den till 14) och har en instinktiv förmåga att använda de fyra första teknikerna inom en valfri Ki-skola. Du får öka din Ki-färdighet med 3.

Fortsättning från s.21

*heltäckningsmattan absorberade ljudet av hans fotsteg. McBride studerade pärmens innehåll. Det första han fick syn på var en check utställd på honom själv. Ett hundra tusen Kardinalkronor.*

*"Det är för ert besvär. Vi är beredda att betala tio gånger så mycket om ni lyckas utföra det här uppdraget." McBride blev alldeles torr i munnen. Det var mer pengar än de flesta människor såg under ett helt liv. En annan del av honom varnade: om de betalar så mycket är det bäst att vara extra försiktig. ISC4 är inte kända för generositet mot före detta anställda.*

*"Vad vill ni att jag ska göra?"*

*"Det pågår någonting stort i Mishima. För två dagar sedan utrotades klanen Bata. Suritomo tog över deras tillgångar för ett vrakpris. Allt tyder på att den där gamla odjuret Omi håller på att stärka sin makt. Våra analytiker säger att han mycket väl kan planera en kupp. Om han gör det kan hela Mishima spricka. Det är förstås ett mycket stort 'om'. Vi behöver mer information. Vi vill att ni ska bege er till Longshore och ta kontakt med en av våra agenter där. Vi behöver se fler bitar av det här pusslet. Vår agent har kontakter och information inifrån."*

*"Varför jag? Varför inte använda de vanliga kanalerna? Ni har säkert hundra personer på plats som skulle kunna göra det här."*

*"Vår agent frågade uttryckligen efter er. Hon vill inte arbeta med någon annan." McBride anade vad som skulle komma härnäst. Han visste att det syntes i hans ansikte.*

*"Ja", sade Sterling, "vi vill att ni kontaktar Aki Katsumi. Ert jobb är att föra hit henne levande."*

*McBride tittade på dossiern under checken. Där fanns en bild av en mycket vacker kvinna. Ett ansikte och en kropp som bara var alltför välbekanta. Plötsliga minnen av kärlek, hat och förräderi blixtrade genom hans tankar. Han visste att han måste ta jobbet. Och han visste inte om det var därför att han ville ha pengarna eller för att han själv ville döda den där kvinnan. Han visste att det bara fanns ett sätt att ta reda på det.*

*"Jag accepterar", sade han.*

*"Jag trodde väl det."*

## SÄRSKILDA HÄNDELSER

**2 HANDIKAPPAD•.** Du har råkat ut för en hemsk olycka som nästan gör dig handikappad. Din rörelseförmåga läses alltid från raden ovanför den normala i tabellen Stridsvärden. En operation kan göra dig frisk, men det kostar 100.000 kronor.

**3 BENSKÖRHET•.** Du har drabbats av en elakartad förtvinande sjukdom. Minska dina sammanlagda kroppspoäng med 5. Sjukvård som botar dig kostar 50.000 kronor.

**4 SVÅR HJÄRNSKAKNING•.** Du blir aldrig riktigt dig själv efter den där smällen. Dina försvars- och perceptionsbonus läses alltid från raden ovanför den normala på tabellen Stridsvärden.

**5 LÄNSHERREN FÖRINTAD•.** Din länsherre och hela hans familj har utrotats. Du bör bete dig precis som om du hade blivit inbjuden att begå rituellt självmord (SH6). Alternativt kan du bli en ronin med dåligt rykte (UH9) och en gammal fejd (UH10). Börja din karriär som äventyrare genast. Om du tillhör allmogen kan du slå om det här tärningskastet.

**6 RITUELLT SJÄLVMORD•.** Du har gjort något som misshagade din läsherre så pass mycket att du har blivit inbjuden att begå självmord. Hela din familj dödas. Du kan välja att antingen lyda och börja om från början med en ny rollperson, eller bli en ronin med dåligt rykte (UH9) och en mäktig fanatisk fiende (SH7), dvs din förre länsherre. Börja din karriär som äventyrare genast. Om du tillhör allmogen kan du slå om det här tärningskastet.

**7 MÄKTIG FANATISK FIENDE•.** På något vis har du skaffat dig en dödlig fiende som olyckligtvis är rätt mäktig. Det kan vara din före detta länsherre, en lönnmördare som du undkommit, en f.d. flickvän eller en fiende till din länsherre.

**8 DÅLIGT RYKTE•.** Du har fått dåligt rykte. Det kan hända att samurajer förolämpar dig och anklagar eller hånar dig för den händelse som ledde till att du miste ditt goda namn. Vare sig det är sant eller inte tror folk att du är en fegis, en förrädare eller en dåre. Händelsen är allmänt känd och används mot dig till dess att du kan sona den.

**9 VANHEDRAD•.** Du har vanhedrat dig. Börja din karriär som äventyrare genast. Om du är samuraj är du nu en ronin. Om du hör till allmogen är du nu ansiktslös.

**10 INTENSIVA STUDIER.** Tack vare dina koncentrerade studier får du välja 2 extra fria färdigheter.

**11 MÖTE MED VANDRANDE MÄSTARE.** Du träffar en kringvandrande ki-mästare. Du får automatiskt lära dig den första kraften i en valfri ki-skola, utom de begränsade. Alternativt får du addera 2 till din PSY.

**12 HITTA SLÄKTKLENOD.** Under dina äventyr finner du ett gammalt vapen som är en släktklenod (1-4=svärd, 5-6=eldvapen). Hör du till allmogen, gömmer du ditt värdefulla fynd noga. Alternativt kan du överlämna vapnet till din länsherre och får då höja din socialnivå med 1. Om detta ger dig en socialnivå som är högre än 5 har du blivit samuraj.



**13** **LÄNSHERREN SER DIG.** Du arbetar direkt under din länsherres överinseende. Det ger dig stora möjligheter att göra ett gott intryck. Slå 1T10. Om resultatet är högre än din nuvarande socialnivå får du höja nivån med 1. Om du är allmoge och får en socialnivå som är högre än 5, har du blivit samuraj.

**14** **KONTAKT I MEGAKORPORATION.** Du har kontakter i en annan megakorporation. (Slå 1T6. 1=Bauhaus, 2=Capitol, 3=Cybertronic, 4=Imperial, 5=Kartellen, 6=Brödraskapet.) SL bestämmer exakt hur kontakten fungerar, men den bör medföra en avsevärd fördel när rollpersonen vill veta något om den korporationen. En kontakt bör också kunna göra dig tjänster, t.ex. kan du ha lätt att ta dig in i organisationens officiella byggnader, eller lätt att bli frigiven mot borgen om du skulle råka bli arresterad av deras säkerhetsvakter, osv.

**15** **SJÄLVFÖRSVARSTRÄNING.** Du får välja en fri färdighet i expertisområdena Eldvapen eller Strid.

**16** **TEKNISK SNABBUTBILDNING.** Du får välja två fria färdigheter ur expertisområdet Teknik.

**17** **KURS I ADMINISTRATION.** Du får välja två fria färdigheter ur expertisområdet Kommunikation.

**18** **GYMNASTIKTRÄNING.** Du får välja två fria färdigheter ur expertisområdet Rörelse.

**19** **FRITIDSSTUDIER.** Du får välja en fri färdighet ur valfritt expertisområde.

**20** **INTRESSANT PERSONLIGHET.** Dina erfarenheter verkar alltid fascinera människor. Öka din PER med 1.

**21** **INTENSIV FYSISK TRÄNING.** Genom långvarig och intensiv träning har du höjt din STY med 1.

**22** **JÄRNVILJA.** Genom att ständigt övervinna utmaningar har du skärpt din viljestyrka. Öka din PSY med 1.

**23** **HÄLSOVÅRD.** En hälsosam diet och livsstil lönar sig. Öka din FYS med 1.

**24** **HOBBYGYMNAST.** Ökan din SMI med 1.

**25** **BRA IMMUNFÖRSVAR•.** Din kropp är ovanligt tålig mot främmande organiska substanser. Räkna din FYS som 5 högre än annars varje gång du slår för att motstå sjukdomar, parasiter osv.

**26-27** **OVANLIG KEMISK RESISTENS•.** Din kropp är ovanligt tålig mot konstgjorda ämnen. Räkna din FYS som 5 högre än annars, varje gång du slår för att motstå gift, droger eller gas.

**28** **MOTSTÅTT MÖRKRET•.** Du har råkat ut för onda kättare och överlevt. Öka din PSY med 2, och vid Motståndsslag mot den Mörka Symmetrin får du ytterligare +2 på PSY.

**29** **INTENSIV FYSISK TRÄNING•.** Tack vare goda träningsmöjligheter förbättrar du din kropp. Öka din STY och din FYS med 2. Om din socialnivå någonsin faller under 4 (eller om dess nuvarande värde är under 4) måste du ta bort dessa bonus.

**30** **KONTAKT PÅ HÖG NIVÅ•.** Du har fått en kontakt vid något av Mishimas fyra stora hov. Kontakten kan ge dig värdefull information och hjälp, men det kan också hända att den försöker utnyttja dig eller värva dig. Den är alltså ett tveeggat svärd. Slå 1T4. Kontakten är en person som arbetar hos 1) Arvfursten Moya, 2) Arvfursten Maru, 3) Arvfurstinnan Mariko, 4) Storfursten Nagoya.

**31** **INTENSIV ANDLIG UPPLEVELSE.** Öka din PSY och din PER med 2.

**32** **SKAFFA BIONISK KROPPSDEL.** Du har råkat mista en kroppsdel och får den ersatt med ett bioniskt system. Se vidare om bionik i avsnittet om utrustning.

**33** **INBJUDEN TILL VALFRI SKOLA•.** Om du vill får du bli elev i en ny skola för stridskonster. Du får byta nu även om du redan tillhör en skola eller tillhör en rivaliserande skola. Om din PSY är lägre än 14 ignorerar du detta resultat och slår om.

**34** **BELÖNAD.** Dina tjänster mot din herre har uppmärksammats. Öka din socialnivå med 1. Hör du till allmogen och detta ger dig en socialnivå högre än 5, har du blivit samuraj.

**35** **GENERÖST BELÖNAD.** Du har utfört en extraordinär tjänst åt din herre. Om du tillhör allmogen upphöjs du till samuraj. Om du är samuraj blir du hatamoto.

**36** **HEDERSSVÄRD.** Din länsherre ger dig ett av sina släktklenod-svärd som tack för dina tjänster. Denna ära höjer din PER med 2.

**37** **UTSATT FÖR EXPERIMENT•.** Du ställer upp som försökskanin i ett hemligt medicinskt experiment som lyckas. Slå 1T6 och addera 5 till din 1) STY, 2) FYS, 3) SMI, 5) INT, 5) PSY, 6) VÄLJ.

**38** **INTENSIV TRÄNING MED DIN MÄSTARE.** Du lär dig ytterlifare en ki-kraft inom din skola. Om du inte tillhör någon skola får du i stället öka din PSY med 2. Se ki-krafter nedan.

**39** **MYCKET INTENSIV TRÄNING MED DIN MÄSTARE.** Du lär dig ytterlifare två ki-krafter inom din skola. Om du inte tillhör någon skola får du i stället öka din PSY med 3. Se ki-krafter nedan.

**40** **GENOMBROTT.** Plötsligt uppfylls du av total insikt. Du behärskar genast alla ki-krafter inom din skola. Om du redan är en mästare får du fritt välja fem krafter eller bli en Upplyst. (Detta gör dig visserligen mycket mäktig, men du omvandlas samtidigt till en SLP så du ska bara välja den möjligheten om du vill skapa en ny rollfigur.) Alternativt får du öka din PSY med 5. Se ki-krafter nedan.

# KI-KRAFTER

Under sin långa historia har Mishima utvecklat psykiska krafter som inte finns inom de andra korporationerna eller Brödraskapet. De har gjort Mishimas soldater fruktade på alla slagfält och givit det Andra Direktoratets inkvisitorer många sömnlösa nätter, där de försökt lista ut om detta kunde vara någon ny lömsk manifestation av Mörkret. De flesta samurajer som använder ki-krafter visar inga spår av Mörkret och några är mer motståndskraftiga mot det än vanliga människor.

Det finns många slags ki-krafter som används inom Mishima. Alla utgår från de Sju Mästarnas läror och deras lärjungars undervisning. De flesta formerna använder personens inre andliga kraftresurser, hjälper dem koncentrera och fokusera sin inre styrka på ett sätt som kan verka övermänskligt för andra människor. Dessa speciella förmågor avspeglar användarens andliga styrka. Många kräver stor andlig kraft, men de ger också väldiga fördelar.

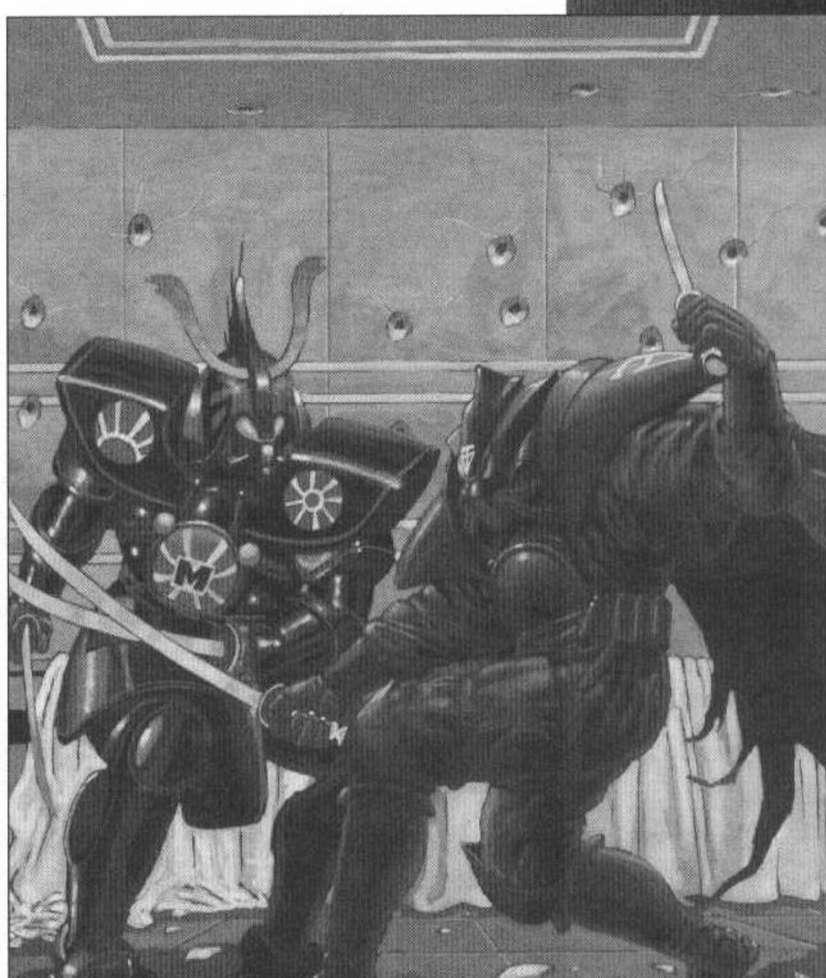
Eftersom studiet av ki-krafter härrör från de Sju Mästarna brukar skolorna uppkalla krafterna efter dem. En del lärare tror att källan till ki-krafternas energi är de Sju Mästarna själva. Andra ki-krafter är uppkallade efter märkliga varelser som finns beskrivna i de gamla mästarnas skrifter. Mishima använder dessa mystiska djurnamn för att komma ihåg sin stolta historia.

## ATT SKAFFA SIG KI-KRAFTER

Ki-krafter måste man normalt lära sig av en lärare. Det finns ett litet fåtal människor som kan använda dem av naturen, utan undervisning. Ki-krafter lärs endast ut till Mishimaner, och verkar vara omöjliga för icke-Mishimaner att lära sig utan årtionden av intensiva studier.

Genetik-ingenjörer inom Bauhaus har spekulerat i att de här krafterna kan bero på någon sorts mutation, och att de blir allt vanligare inom Mishima därför att arvsanlagen sprider sig med varje ny generation. Brödraskapet tror att man endast kan lära sig krafterna av någon som har den unika mentalitet som präglar Mishima, och att de är obegripliga för alla som inte vuxit upp med dess konstiga och främmande traditioner.

I spelet får man ki-krafter när rollpersonen skapas. Antingen får man dem genom tärningskast på tabellen Uppväxthändelser eller Särskilda händelser, eller också får man gå med i en ki-skola där man kan lära sig dem. När rollfiguren väl är i spel kan man bara skaffa sig nya ki-krafter genom att hitta en lärare och tillbringa många månader med att lära sig den nya förmågan. För att göra detta måste man betala 3 hjältepoäng, en månads oavbruten träning med sin lärare, och sedan slå under sitt färdighetsvärde i Ki, för att förstå den nya kraften. Klarar du tärningsslaget har du fått kraften. Misslyckas kastet måste du tillbringa ytterligare en månad med mästaren och slå igen. Du behöver dock inte betala fler hjältepoäng. Det går bra att träna och slå tärningar hur länge man vill. Men om studierna blir avbrutna måste man börja om från början. Man kan inte lära sig en ny ki-kraft förrän man har fullbordat inlärningen av den gamla.



# LÄRARE OCH SKOLOR FÖR STRIDSKONSTER

## LÄRARE I STRIDS-KONSTER

*Det normala när man vill lära sig dessa speciella konster är att man letar reda på en läromästare som kan lära ut dem. En sådan lärare kan vara en enskild individ som bor ensam och endast undervisar särskilt utvalda elever, eller också kan de vara verksamma vid en stor dojo (Mishimas ord för lokaler där man lär ut stridskonster). Det är inte lätt för allmogen att finna en lärare, eftersom allmogen är förbjuden att lära sig alla ki-baserade förmågor. Straffet är döden.*

*Det betyder inte att det är omöjligt att hitta en lärare, bara att det kan vara svårt. Alla daimyos har en vapenlärare anställd, som undervisar värdiga vasaller i någon sorts stridskonster. Varje samuraj har möjlighet att lära sig stridskonster där. Den som söker bli antagen till en annan skola måste slå under sin INT/PER precis som när man söker arbete, för att finna den lärare han önskar sig. Allmogen har en modifikation på -5 här. Man kan bara försöka bli antagen till en skola en gång per bakgrundsrepetition.*

## BEGRÄNSNINGAR FÖR LÄRARE

Ingen kan studera för mer än en lärare i taget. Vissa lärare undervisar bara allmogen. Andra undervisar endast samurajer. En del lärare och skolor ligger i krig med varandra. Genom att gå med i vissa skolor får man automatiskt en mäktig fanatisk fiende. Alla lärare tillhör endast en viss skola och lär endast ut dess tekniker.

## ATT LÄMNA SIN MÄSTARE

Man kan lämna en skola när man vill. Därigenom blir man fri att gå med i en annan skola. Man kan dock aldrig gå med i en skola som är fiende till den man förut tillhörde. När man har lärt sig alla de förmågot som en skola lär ut blir man själv en lärare och kan undervisa andra. När man blivit lärare kan man välja en individuell utbildning och försöka lära sig nya förmågor. För varje två år man tillbringar som lärare kan man lära sig en ny förmåga, utom sådana som är begränsade till en viss kult eller organisation.

## FÖRMÅNER

Alla skolor och lärare lär ut en förmåga per anställningsperiod. Eftersom varje lektion bygger på den föregående, lärs de alltid ut i den angivna ordningen. Ibland får dock en elev en extra snabb insikt i sin lärares kunskaper. Får du en ytterligare speciell förmåga genom en Särskild Händelse, får du välja nästa förmåga i din lärares kursplan. Vissa skolor lär ut färdigheter förutom ki-krafter. Har du redan färdigheten, kan du lära dig nästa tillgängliga ki-kraft.

## STRIDSKONST-SKOLOR

De "skolor" som sysslar med stridskonster är inte fysiska platser (huset där undervisningen sker kallas dojo). De är samlingar av kunskap och tekniker som samlats under århundraden och förmedlats från generation till generation. En skola är inte bara ett visst sätt att strida, utan en hel livsstil. Alla har sina egna filosofier och hedersregler. Skolans lärare förmedlar dessa traditioner tillsammans med ki-krafterna. Det finns många skolor i Mishima. De vanligaste beskrivs nedan.

## SVÄRDSMÄSTAREN

Grundades av samurajen Narita under det Stora Upproret och har senare blivit den mest populära skolan bland den härskande klassen. Skolan innehåller den vanliga repertoaren av särskilda förmågor som en samuraj kan förväntas lära sig. Alla feodalherrar har en svärdslärare anställd och alla samurajer med PSY 14 eller högre blir automatiskt antagna till denna skola.

**KRAV:** SAMURAJ, PSY 14+
**KRAFTER:** KENJUTSU, NOMURAS SNABBA STEG, IAIJUTSU, YORAMAS PARERANDE HÄNDER, PADDANS SKUTT, YIZOS FÖRUTSKICKELSE

## DEN HIMMELSKA VÄGEN

Skolan är inriktad på självbehärskning, självkontroll och pacifism. Tanken är att stridskonster endast används i självförsvar. Det gör denna skola populär bland laglydig allmoge som inte vill dra uppmärksamhet till sina krigiska färdigheter.

**KRAV:** PSY 14+, SN 5 eller lägre.
**KRAFTER:** MISHIMA-NÄRSTRID, HÄNDER AV STEN, MUNGONS KONSTFÄRDIGA RYCK, NOMURAS SNABBA STEG, SJÄLVLÄKNING, DRAKHUD, YIZOS FÖRUTSKICKELSE.

## DE DUNKLA MYSTIKERNA

Dunkla Mystiker är kättare. De är lika impopulära i Mishima som överallt annars. Många lockas av att bli med i en hemlig skola och tror att de ska få lära sig unika ki-krafter. När de väl får lära sig något är de redan besmittade av kätteriet.

**KRAV:** INGA
**KRAFTER:** MÖRKA GÅVOR. MER INFORMATION OM KÄTTARE FINNS I GRUNDREGLERNA OCH ALGEROTH-BOKEN.



## DÖDSBRINGAREN

Denna skola lärs endast ut till Shadow Walkers. Den är inriktad på att smyga, döda snabbt och undvika upptäckt.

**KRAV:** PSY 14+, Shadow Walker.

**KRAFTER:** KATTENS ÖGON, KAMELEONTENS HUD, DRÅPSLAG, KRÅKANS GENOMTRÄNGANDE BLICK, MUNGONS KONSTFÄRDIGA RYCK, FLADDERMUSENS SINNE, TELEPORTERA, HUGG FRÅN ANDRA SIDAN.

## DEMONJÄGARNA

Denna skola lär ut demonjaktens urgamla och mystiska konst till det utvalda fåtal som blir mottagna på den Förbjudna Ön.

**KRAV:** PSY 16+, Demonjägare

**KRAFTER:** LÄTTSÖMN, AURA AV MYSTISK RESISTENS, YUROJI'S KLARSYN, DIAMANTVILJA, FLADDERMUSENS SINNE, FLYGANDE HUGGORM, TELEPORTERA.

## DRAKBOXARNA

Drakboxarna är den mest berömda av alla skolorna. De möts i hemliga dojos och verksamheten leds av Svarta Drakens triad. Anhängarna har rykte om sig att vara slagskämpar och bråkstakar. Endast allmogen undervisas. Många av eleverna blir hantlangare åt den organiserade brottsligheten. De är svurna fiender till Stormkrigarna.

**KRAV:** PSY 14+, SL 5 eller lägre.

**KRAFTER:** DUBBEL HUGGORM, MISHIMA-NÄRSTRID, HÄNDER AV STEN, APANS FOT, TORONAGAS VREDGADE MAKT, MARAMA'S BALANS, DRAKHUD, PADDANS SKUTT.

## GRÅ MYSIKERNA

Grå Mystiker studerar de ovanligare ki-krafterna. De är kända som lärda och visa. Vem som helst kan bli undervisad i denna skola, även allmogen har tillträde. Det är en av de få skolor där allmogen kan studera utan att riskera förföljelse. I stället måste de svära trohet mot sin länsherre. De Grå Mystikerna har mycket gott rykte.

**KRAV:** PSY 16+

**KRAFTER:** YIZO'S FÖRUTSKICKELSE, YUROJIS KLARSYN, SJÄLVLÄKNING, NEUTRALISERA GIFT, AURA AV MYSTISK RESISTENS, TELEPORTERA, TOTAL KONCENTRATION.

## JAGANDE TIGERN

Den Jagande Tigerns väg är att anfalla snabbt och oväntat, och bara när det är nödvändigt. Snabb förflyttning, stor vighet och snabba slag.

Den här skolans tekniker är särskilt vanliga bland kringvandrande lärare. Både samurajer och allmoge kan studera dem. Samurajer lär sig en version som innehåller svärd, allmogen lär sig versionen med Mishima-närstrid. Endast allmogen riskerar förföljelse.

**KRAV:** PSY 14+

**KRAFTER:** MISHIMA-NÄRSTRID/ KENJUTSU, MARAMAS BALANS, KATTENS ÖGON, APANS FOT, KAMELEONTENS HUD, PADDANS SKUTT, NOSHÖRNINGENS HUD.

## STORMKRIGAREN

Stormkrigarens skola koncentrerar sig på ren strid. Anfall är bästa försvar och endast de starka överlever. Skolans elever är kända för sin brutalitet i strid. Lärarna undervisar både samurajer och allmoge. Endast allmogen riskerar förföljelse. Denna skola är en bitter fiende till Drakboxarna.

**KRAV:** PSY 14+

**KRAFTER:** MISHIMA-NÄRSTRID, DUBBEL HUGGORM, DRÅPSLAG. KRÅKANS GENOMTRÄNGANDE BLICK, KOBRANS BETT, DIAMANTVILJA, VAPENLÄNK, NOSHÖRNINGENS HUD.

## DEN TATUERADE MANNEN

Endast medlemmar i triaderna har tillträde till den Tatuerade Mannens tekniker. Man får lära sig att smyga sig på och döda sina motståndare med alla tänkbara vapen. Medlemmarna är kända för att använda psykoaktiva tatueringar, som de kan göra synliga när de expedierar sina offer.

**KRAV:** PSY 14+, medlem av triad

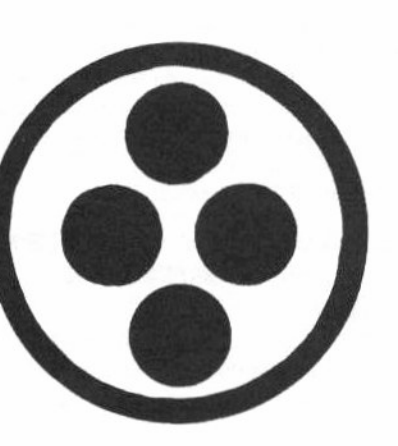
**KRAFTER:** MISHIMA-NÄRSTRID, DUBBEL HUGGORM, FLYGANDE HUGGORM, KATTENS ÖGON, KANJI'S FÖRANING, DRÅPSLAG, HUGG FRÅN ANDRA SIDAN, NOSHÖRNINGENS HUD.

## VITA MYSTIKERNA

De Vita Mystikerna är en verkligt ovanlig skola som funnits ända sedan den Neroniska Schismen. Grundarna var en grupp avfallna mystiker ur Brödraskapet som lärde ut Konsten åt vem som helst som hade förmågan att lära sig. I den här skolan får man inte lära sig ki-krafter utan att använda Konsten, precis som om eleverna vore mystiker inom Brödraskapet. När en elev har lärt sig Konsten lämnas han fri att resa omkring i världen som en helig man. Naturligtvis betraktas de som kättare av Brödraskapet, och inkvisitionen förföljer dem. Vita Mystiker är goda människor som gör sitt bästa för att hjälpa de fattiga, de lidande och de oskyldiga. Det gör dem inte särskilt populära hos samurajerna. Vita mystiker är utsatta för förföljelse (se nedan).

**KRAV:** PSY 14+

**KRAFTER:** KAN LÄRA SIG KONSTEN PÅ SAMMA SÄTT SOM EN MYSTIKER INOM BRÖDRASKAPET. MER INFORMATION FINNS I GRUNDREGLERNA OCH I BOKEN OM BRÖDRASKAPET.



### ANDRA SKOLOR

*Det finns förstås hundratals andra skolor som lär ut stridskonster, alldeles för många för att beskriva i den här boken. Du kan själv uppfinna egna och använda de ovanstående som förebilder. Om du låter spelarna konstruera sina egna skolor bör du dock se till att de inte hittar på något alldeles överdrivet. Alla skolor bör börja med de mindre kraftfulla teknikerna och fortsätta med gradvis mer kraftfulla.*

# FÖRFÖLJELSE

Eftersom Mishimas härskare för länge sedan förbjöd allmogen att lära sig något som kunde hota överhetens makt, är det även förbjudet för dem att lära sig ki-krafter. Det har inte hindrat allmogen från att studera stridskonster och ki-krafter eller från att skaffa sig förbjudna vapen. Men de som gör det förföljs av myndigheterna. Om en rollperson tillhör en grupp som är utsatt för förföljelse (t.ex. ronin, kättare, allmoge som studerar stridskonster, vita mystiker osv.) ska man slå 1T20 vid slutet av varje bakgrundsrepetition.

Kättare måste slå över sin nivå i den Mörka Symmetrin plus antalet stigmata de har. Vita Mystiker måste slå över sin nivå i Konsten, allmogefolk som studerar stridskonster, Shadow Walkers m.fl. måste slå över antalet ki-krafter de har.

Om tärningsresultatet är lägre än du behöver, har rollpersonen blivit avslöjad och tvingats fly. Börja din karriär som äventyrare genast. Du är vanhedrad och har en mäktig fanatisk fiende. Kättare har möjlighet att välja en tempelkarriär (se Algeroth-boken). Alla andra börjar äventyra genast.

# KI-FÄRDIGHET

*Alla ki-krafter beskrivs på följande format:*

*TYP: Här anges om det är en förmåga eller en teknik.*

*BESKRIVNING: Hur kraften fungerar och vad den åstadkommer.*

*KOSTNAD: Hur många PSY-poäng (om några) det kostar att aktivera och använda kraften.*

Alla ki-krafter kontrolleras av en enda färdighet: Ki. Detta är ett särskilt färdighetsvärde som baseras på ditt GRUND i PSY (se grundvärdestabellen på sidan 134 i Mutant Chronicles regelbok). Det hör till samma grupp som Undvika och Perception. Ki-färdighet kan ökas mer än sex poäng över grundvärdet. När man nått +6 i Ki kan man betala med fria färdighetsval för att öka sitt färdighetsvärde i Ki med ytterligare +1.

## ATT ANVÄNDA KI-KRAFTER

Vissa Ki-krafter används som vanliga färdigheter; man ska slå under sitt FV för att det ska fungera. Vissa krafter medför också en kostnad i PSY som man måste betala för att använda kraften. I sådana fall står det i beskrivningen.

**KRAV.** Eftersom Ki utnyttjar din inre styrka kan bara andligt starka människor lära sig använda ki-krafter. För att lära sig Ki-krafter krävs att PSY är minst 14. Vissa krafter kräver ännu högre PSY.

**FÖRMÅGOR OCH TEKNIKER.** Vissa ki-krafter som kallas förmågor, till exempel kattens ögon, anses vara permenent aktiva. Man behöver inte slå tärningar för att se om de fungerar. Skriv bara upp på rollformuläret att personen har kraften. Andra ki-krafter som kallas tekniker, kräver färdighetsslag för att lyckas.

**KI-FÖRMÅGOR.** Ki-förmågor är alltid "på". Om inget annat sägs i beskrivningen behöver de inte aktiveras på något särskilt sätt, och en del av dem kostar inga PSY-poäng. Om en förmåga bara fungerar under vissa förutsättningar, aktiveras den automatiskt när dessa förutsättningar inträffar. Till exempel kan en person med Kattens Ögon alltid se i mörker.

**KI-TEKNIKER.** Ki-tekniker är annorlunda. De fungerar precis som vanliga färdigheter. Man måste slå under sitt FV för att använda dem. Det tar normalt en handling att sätta igång dem. I vissa fall kan denna handling kombineras med andra.

# FÖRTECKNING ÖVER KI-KRAFTER

## APANS FOT

**TYP:** Teknik

**BESKRIVNING:** Denna ki-kraft gör det möjligt för dig att utföra otroliga akrobatiska rörelser genom att klara ditt vanliga färdighetsslag. Du kan hjula, slå frivolter och göra andra imponerande övningar. Du kan använda kraften närhelst du angrips av en fiende du är medveten om. Den som försöker träffa dig får -4 på alla sina attacker. Du kan också använda den för att halvera skadorna när du faller.

**KOSTNAD:** 1 PSY per användning.

## AURA AV MYSTISK RESISTENS

**TYP:** Teknik

**BESKRIVNING:** Du har tränats att motstå all yttre mystisk påverkan. Om du klarar ett färdighetsslag för ki, blir du immun mot alla effekter av Konsten och den Mörka Symmetrin.

**KOSTNAD:** lika många poäng PSY som den besvärjelse eller gåva man motstår.

## DIAMANTVILJA

**TYP:** Teknik

**BESKRIVNING:** Med denna teknik kan man blockera smärtcentrum i hjärnan så att man inte påverkas av smärta. Det tar inga handlingar att använda tekniken. Om man lyckas med ett ki-slag vid början av varje stridsrunda, kan man ignorera effekterna av alla skador under resten av den rundan. OBS: Man blir ändå skadad på normalt sätt. Diamantviljan gör det bara möjligt att ignorera effekterna av skador.

**KOSTNAD:** 1 PSY per stridsrunda.

## DRAKHUD

**TYP:** Förmåga

**BESKRIVNING:** Du kan ignorera skador av värme och köld. Eldkastare, mystiska flammor och vanlig eld har ingen effekt på dig så länge du betalar 1 PSY per stridsrunda.

**KOSTNAD:** 1 PSY per attack som ska motstås eller per stridsrunda om du går genom vanlig eld.

## DRÅPSLAG

**TYP:** Teknik
**BESKRIVNING:** Du fokuserar all din kraft till ditt nästa slag för att göra det dödligt. Välj hur många PSY-poäng du vill använda innan du slår tärningen. Ditt offensiva bonus ökar med 1 för varje poäng du använder, under resten av denna stridsrunda. Om du misslyckas med färdighetsslaget är PSY-poängen förlorade. Det tar en handling att aktivera denna kraft. Effekten varar en stridsrunda.
**KOSTNAD:** 1 per ökning av OB.

## DUBBEL HUGGORM

**TYP:** Förmåga
**BESKRIVNING:** Du har tränat på att använda två vapen eller två händer samtidigt i närstrid. Du kan till och med angripa två fiender samtidigt om du vill. Vapnen du använder måste kunna hanteras med en hand. När du använder två sådana vapen får du göra två attacker per handling.
**KOSTNAD:** Ingen

## FLADDERMUSENS SINNE

**TYP:** Förmåga
**BESKRIVNING:** Dina sinnen är så skärpta att du inte behöver se ditt mål för att träffa det. Du kan skjuta och träffa i totalt mörker. Du slipper alla negativa effekter av avstånd, väder och andra yttre omständigheter när du använder skjutvapen. Du kan inte distraheras från ditt mål.
**KOSTNAD:** Ingen




## FLYGANDE HUGGORM

**TYP:** Förmåga
**BESKRIVNING:** Du har tränat dig att använda en pistol eller kpist i var hand. Som en enda handling får du anfalla med båda vapnen.
**KOSTNAD:** Ingen

## HUGG FRÅN ANDRA SIDAN

**TYP:** Förmåga
**BESKRIVNING:** Du har utfört en magisk ritual som tillfälligt låser din själ vid din kropp efter döden. Du har lärt dig att få din själ att förbli i kroppen en kort tid efter att kroppen har dödats. När du dör kan du animera din kropp och förfölja den som dödade dig. Trots att din kropp fortfarande kontrolleras av din själ, har den ingen personlighet utan är endast en dödsmaskin som vill hämnas. Så länge du klarar dina färdighetsslag och betalar 1 PSY-poäng kan du fortsätta handla. När du misslyckas med färdighetsslaget eller får slut på PSY faller du ned och är död.
**KOSTNAD:** 1 PSY per extra handling.



## HÄNDER AV STEN

**TYP:** Förmåga
**BESKRIVNING:** Du kan använda dina bara händer för att parera närstridsattacker, utan några negativa modifikationer. För att lyckas måste du slå under ditt färdighetsvärde i ki. Det går att använda denna kraft mot alla sorters närstridsattacker (inte skjutvapen). Lyckas du, har attacken ingen effekt. du behöver inte ha någon sparad handling.
**KOSTNAD:** 1 PSY-poäng per parad.

## KAMELEONTENS HUD

**TYP:** Teknik
**BESKRIVNING:** Du kan tvärstanna och bli nästan osynlig. Så länge du inte rör dig måste motståndarna lyckas med ett iakttagelseslag för att upptäcka dig. Endast Shadow Walkers och vissa andra hemliga kulter lär ut denna teknik.
**KOSTNAD:** 3 PSY för att aktivera, sedan 1 PSY per stridsrunda.

## KANJIS FÖRANING

**TYP:** Förmåga
**BESKRIVNING:** Du är osedvanligt uppmärksam. Så fort en fara hotar slår SL ett ki-färdighetsslag för dig. Om det lyckas talar SL om för dig att något strax kommer att hända. Du får därmed möjlighet att parera eller undvika ett överraskande angrepp. När en rollperson har Kanjis föraning, brukar förmågan manifestera sig på något besynnerligt sätt hos honom eller henne. Håret reser sig på en person när han är på väg in i en farlig situation, eller en annan börjar rapa när faror nalkas. Använd din fantasi för att utveckla rollpersonen.
**KOSTNAD:** Ingen

## KATTENS ÖGA

**TYP:** Förmåga

**BESKRIVNING:** Du ser till och med bättre än en katt i dåligt ljus. Om det finns minsta gnutta ljus slipper du alla negativa modifikationer. För att röra dig och strida i totalt mörker måste du slå under ditt FV.

**KOSTNAD:** Ingen

## KOBRANS BETT

**TYP:** Teknik

**BESKRIVNING:** Du koncentrerar all din kraft till din knytnäve tills den kokar av energi. Du kan slå med otrolig kraft. Det tar en handling att aktivera bettet och effekten varar till din nästa handling (som måste vara ett slag).

**KOSTNAD:** För varje 2 poäng PSY du betalar, får du addera 1T6 extra till den skada du gör med ditt nästa slag. Missar du är poängen bortkastade.

## KRÅKANS GENOMTRÄNGANDE BLICK

**TYP:** Teknik

**BESKRIVNING:** Med denna ki-kraft kan du upptäcka alla svaga punkter i din fiendes rustning. Du kan reducera hans rustningsvärde med 1 för varje poäng PSY du betalar. Denna rustningsreduktion fungerar bara för dig, och bara för ditt nästa slag. Den genomträngande blicken kan bara användas om du har möjlighet att se din motståndare på nära håll (närstrid eller genom teleskop, eller liknande).

**KOSTNAD:** 1 PSY per poängs reduktion av rustningen.



## LÄTTSÖMN

**TYP:** Förmåga

**BESKRIVNING:** Med hjälp av denna kraft kan du sova och ändå vara medveten om vad som händer runt omkring dig. Du kan inte överraskas och märker om någon rör sig inom 5 rutor från dig. Du kan aktivera lättsömnen varje gång du går och lägger dig.

**KOSTNAD:** 1 PSY för att aktivera. Ingen kostnad förrän du vaknat igen.

## MARAMAS BALANS

**TYP:** Förmåga

**BESKRIVNING:** Du får ett perfekt balanssinne. Du kan springa på rep, telefontrådar eller smala avsatser i full fart utan att falla. Skulle du bli nedknuffad kan du använda balansen för att landa på fötterna och minska de fallskador du annars skulle ha fått.

**KOSTNAD:** Ingen kostnad för att använda under förflyttning. 1 PSY för att upphäva 3 meters fallskador.

## MUNGONS KONSTFULLA RYCK

**TYP:** Förmåga

**BESKRIVNING:** Du kan fördubbla din normala chans att undvika. Du använder din ki för att röra dig med blixtens hastighet och bli svårare att träffa.

**KOSTNAD:** 1 PSY varje gång du använder förmågan för att undvika.

## MUNGONS RYCK

**TYP:** Förmåga

**BESKRIVNING:** Du har tränat så mycket att du reflexmässigt undviker alla angrepp du är medveten om. Du kan använda denna förmåga mot alla eldvapenanfall som du märker.

**KOSTNAD:** Du betalar 2 poäng PSY och får då använda en undvika-handling med ditt normala färdighetsvärde för att undvika, mot en attack med eldvapen.

## NEUTRALISERA GIFT

**TYP:** Förmåga

**BESKRIVNING:** Du har sådan kontroll över ki-strömmarna i din kropp att du kan ändra den biologiska balansen och neutralisera alla gifter och sjukdomar. Du kan tillkalla denna förmåga när som helst om du känner dig sjuk eller förgiftad.

**KOSTNAD:** 3 PSY per användning.

## NOMURAS SNABBA STEG

**TYP:** Teknik

**BESKRIVNING:** Du koncentrerar all din ki-kraft på att röra dig snabbt och kan öka ditt maximala antal handlingar. Använd denna kraft vid början av din stridsrunda. Det behövs inga handlingar för att aktivera denna teknik.

**KOSTNAD:** För varje 3 PSY-poäng du betalar får du en extra handling i denna stridsrunda.

## NOSHÖRNINGENS HUD

**TYP:** Förmåga

**BESKRIVNING:** Genom långvarig träning har din kropp blivit praktiskt taget okänslig för smärta. Du får en extra rustningspoäng i varje kroppsdel. Du kan ignorera effekterna av alla skador som inte är handikappande eller dödande.

**KOSTNAD:** Ingen.

## PADDANS SKUTT

**TYP:** Teknik

**BESKRIVNING:** Du fokuserar all din kraft på ett enda jättehopp. I samma handling kan du hoppa upp till 20 rutor horisontellt eller 10 rutor vertikalt. Det räknas som att du rusar in i en strid. Det tar en handling att aktivera denna kraft.

**KOSTNAD:** 1 PSY

## SJÄLVLÄKNING

**TYP:** Teknik

**BESKRIVNING:** Du kan sända ut helande vibrationer genom din kropp. Skador läks, muskler och ben blir hela och all smärta försvinner. Det tar en handling att aktivera detta teknik. Du kan hela en skadad kroppsdel.

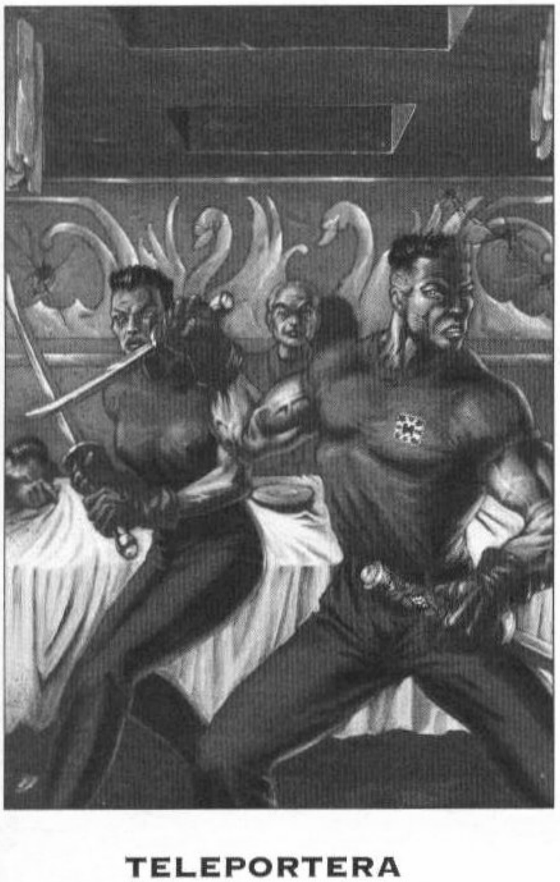
**KOSTNAD:** 1 PSY per poängs skada som helas.

## SKUGGVANDRING

**TYP:** Teknik

**BESKRIVNING:** Genom att ställa dig på en mörk plats kan du teleportera dig själv till en valfri annan mörk eller skuggig plats. De båda mörka platserna måste befinna sig inom synhåll från varandra. Endast Shadow Walker-kulten lär ut denna teknik.

**KOSTNAD:** 1 PSY per 10 rutors teleportering.



## TELEPORTERA

**TYP:** Teknik

**BESKRIVNING:** Du kan teleportera dig upp till fem rutor per poäng PSY du betalar. Du försvinner helt enkelt från den plats där du är och dyker upp någon annan stans. Du måste kunna se det ställe du ska teleportera dig till, antingen på normalt sätt eller med hjälp av Yizos förutskickelse. För att använda denna kraft måste man ha minst PSY 20. Endast Shadow Walkers och vissa andra hemliga kulter lär ut denna kraft.

**KOSTNAD:** 1 PSY per fem rutors teleportering.

## TORONAGAS VREDGADE MAKT

**TYP:** Teknik

**BESKRIVNING:** Du fokuserar all din ki på att öka din styrka. Du får 5 poäng STY för varje poäng PSY du använder. Effekten varar till slutet av stridsrundan. Du kan lyfta enormt tunga föremål, använda vapen som du normalt inte skulle klara av, göra mer skada i närstrid, osv.

**KOSTNAD:** 1 PSY per 5 STY per stridsrunda.

## TOTAL KONCENTRATION

**TYP:** Teknik

**BESKRIVNING:** För varje poäng PSY du betalar kan du öka en valfri färdighet med 1 under denna stridsrunda. Du använder din ki för att koncentrera all energi på det du vill göra. Det är möjligt att öka din färdighet avsevärt. Men det går inte att öka den med mer än det antal färdighetsval du använt på den. Alltså, om du har använt 3 färdighetsval kan du betala 3 PSY-poäng och därmed höja ditt FV med 3. Har du inte lagt några färdighetsval på en färdighet, kan du inte använda total koncentration för att öka den. Det tar en handling att aktivera denna teknik.

**KOSTNAD:** 1 PSY per +1 FV.

## UPPEHÅLLET LIV

TYP: Förmåga

BESKRIVNING: Du kan stänga av alla normala kroppsfunktioner. Ditt hjärta slår saktare, du andas nästan inte alls och du behöver mycket mindre syre och näring. I detta tillstånd kan du överleva i en timme utan luft och en månad utan vatten och mat. Är du förgiftad, försenar förmågan giftets spridning i kroppen upp till en timme. Medan förmågan används befinner du dig i ett sömnliknande tillstånd. Du är inte medveten om vad som sker, om du inte har förmågan lättsömn. När du försänker dig i detta tillstånd bestämmer du dig för hur länge det ska vara innan du vaknar. Det tar en handling och kräver ett tärningsslag för ki-färdighet att aktivera denna förmåga.

**KOSTNAD:** 1 PSY att aktivera.

## VAPENLÄNK

**TYP:** Förmåga

**BESKRIVNING:** Du har bildat en särskild mental länk till ett visst närstridsvapen. I närstrid med detta vapen gör du 1T4 mer skada än normalt. Du kan även välja att bilda en sådan länk med din hand eller fot och få samma bonus på slag eller spark.

**KOSTNAD:** Ingen

## YIZOS FÖRUTSKICKELSE

**TYP:** Teknik

**BESKRIVNING:** Du har förmågan att vara medveten om allt som händer runt omkring dig i stridens virrvarr. När du använder denna kraft märker du allt som sker inom 2 rutors radie per PSY-poäng du betalar. Du känner av om någon använder ki-krafter, Konsten eller den Mörka Symmetrin. Du märker

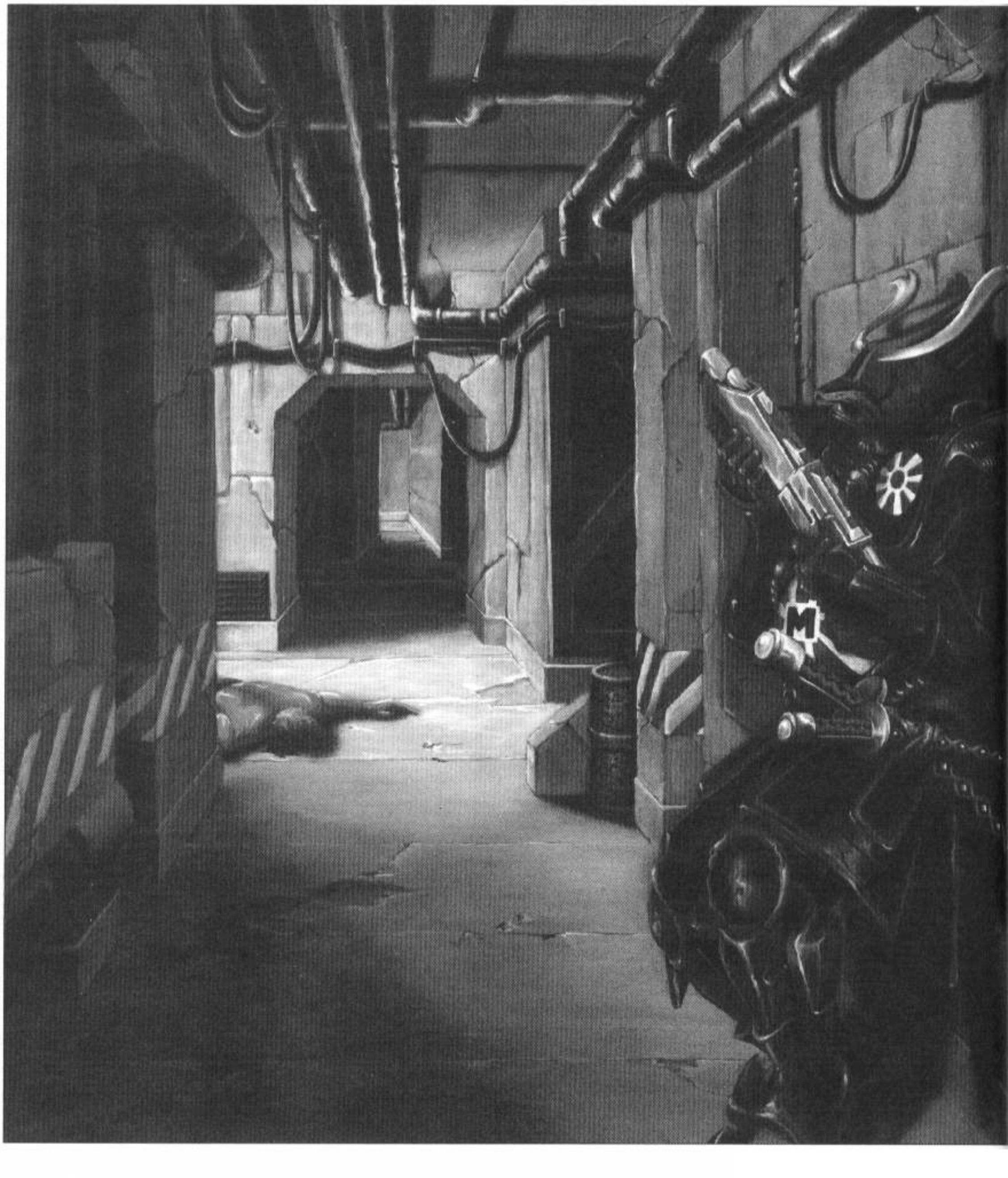
alla varelser som finns i närheten, även osynliga eller dolda sådana. Detta medvetande hindras inte av väggar eller andra fysiska föremål.
**KOSTNAD:** 1 PSY per 2 rutors radie.

## YORAMAS PARERANDE HÄNDER

**TYP:** Teknik
**BESKRIVNING:** Genom att fokusera dina sinnen kan du parera projektiler som skjuts mot dig. Det fungerar på allt från pilar till kulor. Däremot fungerar det inte mot vapen som eldkastare eller hagelgevär. Inte heller fungerar det mot stora projektiler som granater eller raketer. Du kan använda förmågan så fort någon skjuter mot dig. Lyckas du slå under din ki-färdighet och betalar 1 PSY-poäng kan du använda ditt svärd eller något annat närstridsvapen för att parera inkommande kulor. Du måste slå ett separat färdighetsslag och betala PSY för varje lyckad attack din motståndare gör.
**KOSTNAD:** 1 PSY per användning

## YUROJIS SANNA SYN

**TYP:** Teknik
**BESKRIVNING:** Lyckas du slå under ditt FV i ki, kan dina mystiskt trimmade sinnen alltid se saker sådana de verkligen är. Förklädnader kan inte lura dig. Osynliga och dolda personer syns tydligt. Den som använder Konsten eller den Mörka Symmetrin för att ändra sitt utseende framstår sådan han verkligen är. Dolda dörrar är synliga. All användning av Konsten, Mörk Symmetri eller ki-krafter är uppenbara. SL bör slå tärningarna åt dig när det är lämpligt.
Du kan också känna om det finns stigmata eller förruttnelse i närheten. Är du i närheten av en kättare slår SL 1T20. Är resultatet lägre än kättarens nivå plus antalet stigmata han har, känner du på dig att den personen är besudlad av Mörkret.
**KOSTNAD:** Ingen



# MISHIMA-FÄRDIGHETER

## STRID

### IAIJUTSU

GRUNDEGENSKAP: SMI

Konsten att dra ett vapen ur dess skida och använda det i en och samma rörelse. Klarar du tärningsslaget för iaijutsu, får du anfalla med ditt svärd eller skjutvapen i samma handling som du drar det. Fummel betyder att du har tappat vapnet. Använder du samtidigt ki-kraften Dubbel Huggorm eller Flygande Huggorm måste du slå två separata iaijutsu-slag, ett för varje vapen.

### KENJUTSU

GRUNDEGENSKAP: STY+SMI/2

Mishimas dödliga svärdskonst. Används när man slåss med svärd i närstrid. Ger +2 på OB med svärd.

### MISHIMA-NÄRSTRID

GRUNDEGENSKAP: STY+SMI/2

Grundläggande tekniker för obeväpnad strid som Mishimas allmoge utvecklade efter det Stora Upproret och som numera även praktiseras av samurajerna. Färdigheten medför att du kan göra 1T4+OB skada med bara händerna och 1T6+OB med fötterna.

## RÖRELSE

### MEKA

GRUNDEGENSKAP: SMI

Denna färdighet behövs för att manövrera de väldiga krigsmaskinerna meka och gigameka.

## SPECIAL

### KI

GRUNDEGENSKAP: PSY

Detta är den färdighet som används för att fokusera den inre styrkan och använda de imponerande ki-krafterna som karakteriserar de kraftfullaste av Mishimas krigare.

## RONIN

*Tanaka Ken stängde dörren till det sjaskiga hotellrummet. Utanför fönstret dundrade Undre Staden. Vibrationerna från ett passerande tåg fick väggarna att skälva och skakade de billiga ikonerna av de Sju Mästarna. Han studerade rummet. Det bara golvet. Den slitna futon-bädden. De tunna skärmväggarna genom vilka han kunde höra ett älskande par som grälade i rummet intill.*

*En passande plats att dö, tänkte han. Passande för en som svikit sin herre, förlorat all ära och misslyckats totalt i sin tjänst. Jag borde ha hindrat det. Om jag bara varit snabbare. Om jag bara hade placerat ut fler vakter den där natten. Om bara.*

*Han satte sig med benen i kors mitt i rummet och lade svärdet framför sig. Hans stridsdräkt låg på bädden. Axelplåtarna var tomma. Batas märke hade målats över. Han hade ingen länsherre längre. Han var en ronin.*

*Hela morgonen hade Ken vandrat runt i staden fylld av motstridiga tankar. Hans herre var död. Genom någon listig finansiell manöver hade Batas egendomar tagits över av länsherrens gamle fiende, Suritomo Omi. De överlevande Bata-samurajerna hade fått välja mellan att svära trohet mot Suritomo eller bli ronin. För Tanaka Ken fanns det inget val. I detta liv kunde han bara erkänna en länsherre. Han skulle aldrig buga inför sin herres bittraste fiende. Nu var han ronin, om än kortvarigt innan han tog sitt liv och förenades med sin herre i det Stora Intet.*

*Han såg tillbaka på sitt liv. Det hade varit ett bra liv — förutom det hemska misslyckandet på slutet. Han hade undervisats av eliten bland de främsta. Han hade dräpt sin herres fiender i ärlig strid. Han hade räddat sin herre från lönnmördare minst ett dussin gånger. Han hade undervisat sin herres barn i svärdets och pistolens konst tills de var så skickliga man kunde göra dem. Han hade varit stark. Han visste, utan någon falsk ödmjukhet, att han räknades som en av de största krigarna i Mishima. Hade inte Omi skickat sin slemmige brorson Kim för att övertala honom att ta tjänst hos Suritomo? Jag skulle hellre tjäna Semais avföda, hade han svarat, och sett Kim svälja förolämpningen, för feg att utmana honom.*

*Han hade haft många kvinnor och kämpat i många stora slag. Han hade berusat sig med saké och med det mycket starkare vin som kallas segerns sötma. Han hade sett krig över hela solsystemet, från de kokheta djunglerna på Venus till de iskalla polarområdena på Mars. Alltid hade han gjort sin plikt. Vad mer kunde någon människa säga? Alltid — utom vid slutet. Nederlagets bitterhet gjorde honom förtvivlad. Det var inget han ville ta med sig ut ur denna världen, men han hade inget val.*

*Nu var det dags att sätta punkt. Dags att lägga av detta liv och störta sig ut i det Stora Intet, där all smärta och allt lidande är slut för evigt. Ken drog ett djupt andetag och började samla sina tankar. Hans sinnen skärptes inför den annalkande döden. Han såg allting med en onaturlig skärpa och granskade rummet en sista gång med en känsla som närmade sig glädje. Svävande dammkorn glittrade i ljuset från fönstret. Han kunde känna lukten av kokande fett från gatuköken utanför. Han kände de mullrande vibrationerna i golvet när ett rakettåg startade långt borta. Han hörde trafikbruset, försäljarnas skränande röster och ljudet av smygande fotsteg i trappan.*

*Det var dags. Han drog klingan och lade den blottad över sina knän. Sedan började han komponera sin dödsdikt, fast han inte hade någon penna och papper att skriva den på och inga arvingar att ge den till.*

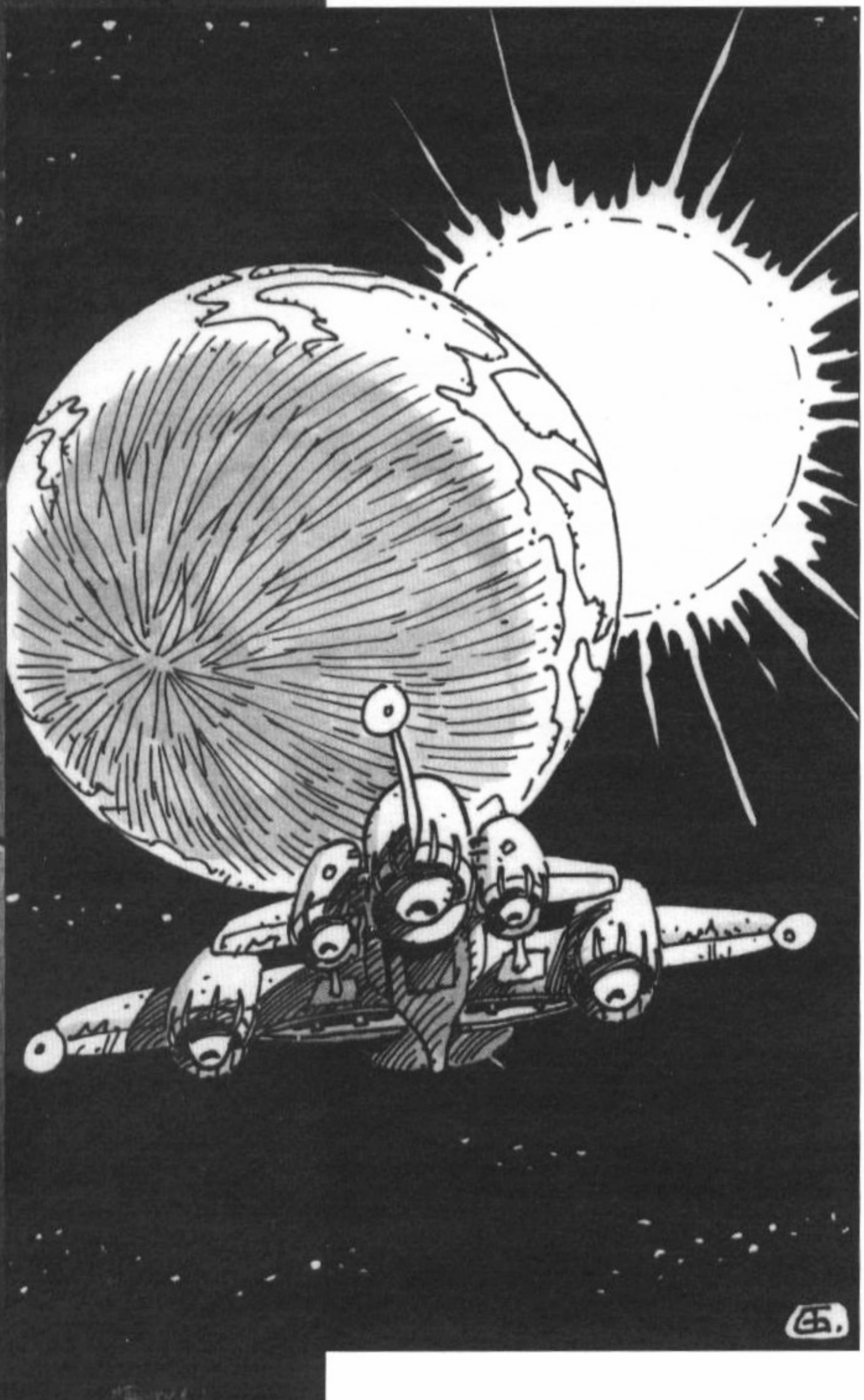
*Dagen skymmer, natten närmar sig…*

*Smygande fotsteg stannade utanför hans dörr. Skärmväggen gled upp. Mot sin vilja lyfte han blicken och såg de märkliga ansiktena hos tre tatuerade män. Deras huvuden var rakade. Deras ansikten glödde av självlysande bläck i virvlande mönster. Var och en av dem höll en lång böjd kniv i ena handen och en pistol med ljuddämpare i den andra. Under ett kort ögonblick uppfylldes Ken av den ironiska humorn i situationen. De hade kommit för att döda honom! Hade de*

Fortsättning på s.38

# MISHIMAS LÄNDER

## MERKURIUS



Merkurius är Mishimas hemplanet. Ingen annan planet i solsystemet domineras så helt av en enda megakorporation, och ingen annan korporation har en så säker maktbas. På Merkurius har arvfursten Moya fullständig kontroll över all Mishimas egendom och alla dess affärer. I århundraden efter det Stora Upproret var Merkurius avspärrad från kontakt med resten av solsystemet, och handelsmän fick enbart landa vid frihamnen Longshore. Under denna epok skyddade Mishima avundssjukt sitt kulturarv och sina seder från allt utländskt inflytande. Eftersom Merkurius var stängt även för Brödraskapet, kunde märkliga sekter och kulter florera långt från inkvisitionens ljus. Än idag får utlänningar bara hyra mark i Longshore och i den Imperial-kontrollerade staden Fukido. För de flesta utomstående är Merkurius fortfarande ett mysterium.

### FÄSTNINGSPLANETEN

Hela Merkurius är en väldig fästning, befolkad av krigare som är redo att dö på sin länsherres befallning. Endast Imperial har en märkbar närvaro i sin frihamn Fukido, som har beskrivits som "en by av pappershus vid randen av en vulkan". Få betvivlar att om arvfursten så önskade, skulle Imperials stad raderas från kartan inom några månader.

Planeten Merkurius är unik bland människornas världar. De äldsta försöken att terraformera den lyckades bara delvis. Merkurius yta är en brännhet öken, skållad av närheten till solen. Människorna kan bara överleva i de väldiga underjordiska städer som grävdes ut i forntiden. Mishima ökar ständigt dessa städers storlek för att rymma en snabbt växande befolkning. De underjordiska städerna är en exotisk värld och få har sett mer än en liten del av den.

En del av Merkurius människoboningar är väldiga grottor, hundratals kilometer långa, som innehåller hela nationer och stadsstater under sina enorma, välvda tak. Andra är mera en sorts ändlösa labyrinter av tunnlar, fyllda av trångbodda människor som måste kämpa för varje bit mat och varje uns av luft att andas. Allt är utfört med forntidens konstfärdighet och Mishimas skickliga ingenjörskonst. Alla städer har förbindelse genom ett nätverk av transporttunnlar.

Det är en riskabel tillvaro att leva på Merkurius, där allt liv är beroende av urgammalt maskineri som

förser människorna med luft och ljus. Luften renas och återanvänds, pumpas runt med väldiga fläktar. Ljus förs ned från planetens yta via fiberoptiska kablar. Alla de livsuppehållande systemen kräver ständig tillsyn, eftersom ett fel skulle kunna utplåna en hel stad. Omedelbar lydnad för alla order är en nödvändighet för att snabbt möta alla tekniska problem.

Nedgångarna till den underjordiska världen finns i ett fåtal befästa städer, till hälften ovan mark, som ligger utmed Merkurius terminatorlinje — gränsen mellan den del av planeten som bränns av solens strålar och den sida som ligger i ständigt mörker. Endast via dessa hamnstäder kan man få tillgång till det underjordiska nätverket som knyter samman Merkurius daimyos och deras underjordiska förläningar. En del tunnlar leder till städer som står övergivna sedan länge, andra till områden som grävdes ut i forntiden men aldrig blev bebyggda. Det finns rykten som säger att det finns väldiga områden ett par mil under ytan, där forntidens invånare återskapade alla tänkbara miljöer från den förlorade planeten Jorden. Många har sökt efter dessa platser, men patruller av samurajer vaktar tunnelsystemen för att hindra all icke-auktoriserad utforskning.

Nätverket och de underjordiska städerna står för en stor del av Mishimas inkomster, eftersom de leder till de stora gruvorna där man bryter värdefulla mineraler. I bergrummen ligger också fabriker som omvandlar råmaterialet till färdiga varor. Väldiga solkraftverk på Merkurius stekheta yta förser industrin med all kraft den behöver. Tack vare närheten till solen har Mishima mycket låga produktionskostnader. Det ger den stora fördelar i konkurrensen på deras hemmamarknad.

Större delen av Mishimas invånare bor på Merkurius. Dess unika natur förklarar till stor del varför allmogen är så undergiven. Vart kan de ta vägen? Det finns inget sätt att ta sig bort från planeten utom genom rymdhamnar som kontrolleras av korporationen. De underjordiska städerna administreras noga av samurajerna. Ingen får resa genom en daimyos område utan tillstånd. Samurajpatruller är vanliga och välbeväpnade. Om en medlem av allmogen skulle få för sig om att fly från sin länsherre kan han möjligen försöka ta sig till Imperials stad, Fukido. Men propagandan har fått de flesta att tro att Fukido är en anarki.

Planeten Merkurius är indelad i hundratals provinser. Varje provins är en administrativ enhet i arvfursten Moyas välorganiserade rike. Varje provins fungerar som en separat underjordisk värld, styrd av sin egen länsherre. Vissa furstar styr flera provinser, andra provinser kan vara uppdelade på flera härskare. Några provinser leds direkt av vasaller till furst Maru. Andra tillhör keiretsu.

## NÄTVERKET

Nätverket finns överallt under Merkurius yta och knyter samman allt från storstäder till de minsta utposterna. Nätverket består av vida tunnlar som byggts med en unik formgivning. Genom centrum av tunneln går en järnväg som vilar på pelare. Här färdas rakettåg med flera hundra kilometer i timmen. Tågen används enbart av militären och de förnämsta samurajerna. Här fraktas militära rapporter, ekonomiska kontrakt och politiska avtal. Trupptransporter kan snabbt framta förstärkningar till en upprorisk provins eller ett område som angripits av Mörkrets Legioner.

Under rakettågens rälsplattform finns vanliga vägar där en ändlös ström av motoriserade vagnar, fotgängare och pilgrimer färdas. Väldiga landsvägståg fraktar varor. Vandrande försäljare haltar fram med sina säckar. Finare folk har motorcykeleskort som bereder väg genom myllret. Här och där blixtrar ljuset av svetslågor när ingenjörskårens kraftiga arbetsmeka utför reparationer. Väldiga bandfordon fraktar borrmaskiner till nya tunnlar. Ungefär varannan mil stoppas och kontrolleras all trafik av samurajvakter. Då och då utbryter en hastig strid mellan fientliga samurajer eller kanske mellan vakterna och någon förrymd brottsling.

## LONGSHORE

Longshore är den största av Mishimas städer på Merkurius. Den ligger på botten av en väldig krater alldeles vid terminatorlinjen. Högt ovanför byggnaderna roterar en sköld av plast, kallad Himmelsskölden, över Longshore. Detta underverk av forntida teknologi hindrar luften från att läcka ut, samtidigt som rymdskepp kan passera genom det unika materialet. Det läker sig självt när ett hål har uppstått.



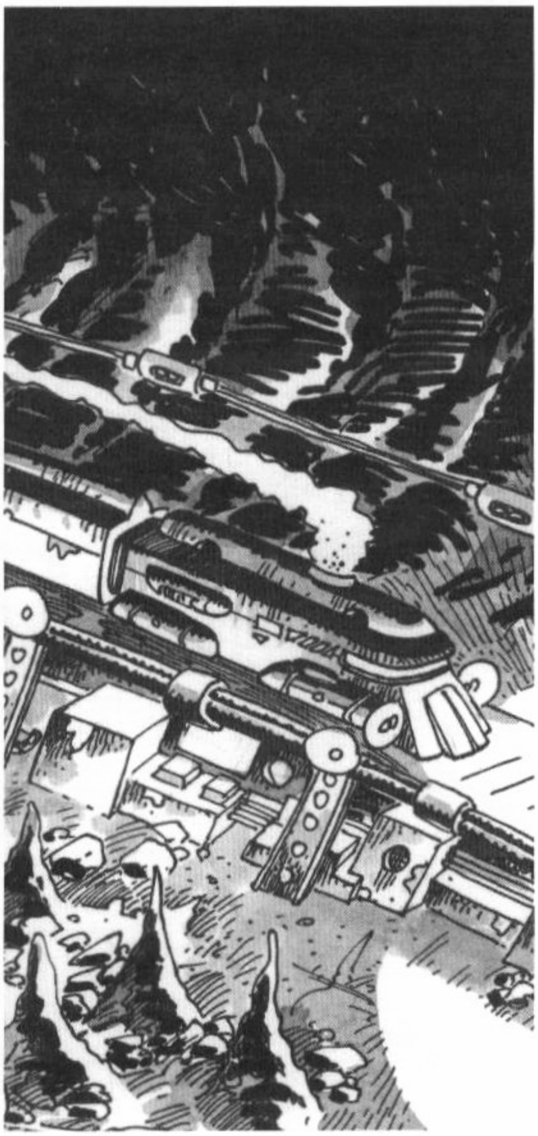
## TUNNELBANAN

*Överallt under Longshore kan man färdas med tunnelbana. Hundratals linjer förbinder alla delar av staden och även många av öarna. Linjerna till öarna är i regel endast öppna för militären och de få höga samurajer som är tillräckligt betydelsefulla för att veta lösenorden. I tider av social oro kan man snabbt flytta trupper över hela staden med tunnelbanan, utan att det märks. Från tunnelbanan kommer man också till hissarna ned till Undre Staden och därifrån avgår rakettågen. Under Kimoya-upproret för två hundra år sedan var det tack vare tunnelbanan som arvfursten lyckades få fram sina trupper tillräckligt snabbt för att slå ned Kimoyas styrkor. Efter det upproret stiftades en lag som säger att ingen daimyo får ha med sig fler än tusen samurajer till staden utan särskilt tillstånd från arvfursten själv. Straffet för att överträda den lagen är döden.*

Själva staden ligger vid stranden av en vid underjordisk ocean, också den byggd med uråldriga teknologiska konster. Staden är den största på planeten, ungefär 30 mil i diameter under ett tak som är nästan 3 kilometer högt. Hela bergrummet lyses upp genom polariserade filter-fönster som mörknar och ljusnar med 12 timmars intervaller, så att man simulerar natt och dag. Runt staden finns det cirka 10 meter djupa underjordiska havet, fullt av öar där man odlar ris på konstgjorda terrasser. Tranor och flamingos finns i miljontal, och vattnet är rikt på fisk. Longshores klimat och temperatur kontrolleras rigoröst. Vattenytan är alltid full av fiskebåtar och specialfartyg som skördar ätliga alger. Platsens fridfulla harmoni störs bara när rymdskepp landar eller startar i rymdhamnen.

Men friden är bedräglig. Sedan den Mörka Legionens ankomst har en stor del av djurlivet tagits över av märkliga mutationer. Industriella föroreningar ger havet en konstig färg. Stora träsk av giftig gyttja har vuxit fram i många områden. Hela den underjordiska världen håller sakta på att drunkna i sitt eget avfall.

På var och en av de många öarna finns ett grönt fort fyllt av krigsmaskiner och raketramper. Hundratusentals soldater står ständigt redo att försvara arvfursten.



Tusentals raketplan står redo på sina startplattor och kan lyfta inom några minuter, om staden skulle bli angripen.

Det verkliga Longshore ligger på den största ön och är ett verkligt metropolis. Staden reser sig som en termitstack ur havet, krönt av spirorna på arvfurstens palats och tornen på Longshore-katedralen. Staden är helt inriktad på handel och politik. Alla de verkliga stormännen har egna palats här. Alla de andra megakorporationerna har ambassader och handelsenklaver. Här bor hundratusentals administratörer och samurajer, liksom miljoner arbetare. Palatsets portar flankeras av två mäktiga gigamekar som ständigt är bemannade. Själva palatset är också en enorm fästning, ständigt vaktad av ett hundra tusen samurajer, alla redo att dö för arvfursten.

Mitt i staden finns ett väldigt system av hissar, som var och en kan lyfta ett dussin rymdskepp eller tio tusen soldater. Hissarna sjunker ned i den Undre Staden, där miljoner av allmogen bor och arbetar. Många är praktiskt taget kedjade vid sina maskiner. Från Undre Staden sprider sig nätverket till alla andra platser på Merkurius.

## DEN FÖRBJUDNA ÖN

Ur en mörk och dyster del av havet reser sig en stor svart ö som mest liknar ett brant berg. Högst uppe på dess topp ligger de fruktade Demonjägarnas kloster. Ingen som satt sin fot på ön får någonsin lämna den utan tillstånd av dess härskare.

På berget tränas tusentals människor och utsätts för ofattbara prövningar som de måste överleva om de vill bli medlemmar i Demonjägarnas Orden. Här lär sig desperata och bittra män och kvinnor demonjaktens konster, och sänds ut för att bekämpa Mörkret. I det Förbjudna Biblioteket studeras gamla skrifter som räddades undan Inkvisitionen för länge sedan. Hundratals lärda söker efter hemligheter som kanske kan rädda mänskligheten från de Mörka Apostlarna. I väldiga dojos slipar hundratals lärjungar sina krigiska färdigheter till nivåer som verkar omöjliga för vanliga dödliga. I mörklagda klassrum undervisar gamla Mästare om de magiska hemligheterna, ivrigt åhörda av de dussintal som överlevt den förberedande träningen. I de jättelika rustkamrarna arbetar hundratals tekniker med tillverkningen av demonjägarnas stridsdräkter. Med oändligt tålamod och precision sätter man samman det som blir de färdiga, utexaminerade demonjägarnas stoltaste ägodelar.

Den som gått i land på den Förbjudna Ön lämnar den aldrig utom som Demonjägare eller som Ordensmästarens sändebud. De som misslyckas med proven kan antingen begå självmord eller bli kvar som vakter, tekniker, lärda, skrivare eller munkar. Ett fåtal utnämns till väpnare åt någon demonjägare och ägnar resten av livet åt att skydda denne. De flesta tillbringar resten av sina dagar inspärrade på ön, eftersom öns hemligheter lärs ut där, och det vore farligt för resten av mänskligheten att få lära sig dem. Nykomlingar utsätts för ändlösa prov som ska visa att de inte är tillbedjare av Mörkret. De som är besmittade av Mörkret drabbas av ett fruktansvärt öde, ty de blir förhörda och studerade mycket ingående av hänsynslösa forskare, som vigt sina liv åt att avslöja Mörkrets hemligheter.

Eftersom det anses som en stor ära att bli Demonjägare skickas många av samurajernas yngre barn hit, i hopp om att de ska bli antagna. Skulle de misslyckas blir de kvar på ön och den äldste sonen har samtidigt blivit av med en yngre bror som kanske kunde ha blivit en konkurrent om makten. De som lyckas har möjlighet att återvända till sina familjer och skydda dem mot Mörkret. Demonjägarnas tjänster är mycket efterfrågade och många keiretsu betalar en förmögenhet för deras tjänster.

## KANJIS GRAV

Denna ö är ett viktigt pilgrimsmål för Mishimas invånare. Här ligger Kanji, den mest vördade av de Sju Mästarna, begravd. Kanji var en Upplyst som påstås ha givit framgång och lycka åt alla som mötte honom. De fromma tror att Kanjis ande uppenbarar sig vissa heliga nätter. Själva graven är en stor pagod, nära 150 meter hög. På natten är den upplyst av kraftiga strålkastare så att den syns på många mils håll.

Kanji dyrkas som skyddshelgon för alla stridskonster. På ön där han ligger begravd finns över fem tusen dojos där unga samurajer studerar ki-krafterna. Ofta störs friden av bråk mellan elever från olika skolor. Det har även hänt att dessa bråk urartat till stora kravaller och tvingat myndigheterna att skicka en armé av samurajer till ön för att slå ned bråkstakarna. Ryktet säger att Shadow Walkers har en dojo någonstans på ön, och det är förvisso sant att ön är en av de platser där det är lättast att få kontakt med lönnmördarna.

## TIGERPARKEN

Tigerparken är en stor ö nära Longshore som helt och hållet är ägnad nöjeslivet. Det är en kombination av nöjesfält, bordell och idrottsanläggning. Här kan man hitta alla sorters underhållning som Mishimas kultur har att erbjuda, från chanapaviljoner till spelhallar till horhus. Ön är full av lyxiga hotell och restauranger. Longshores Kardinal har beskrivit den som "det värsta träsket av synd och lössläppthet på Merkurius". Han hade rätt. Hit kommer rika och nöjeslystna playboys från hela solsystemet för att uppleva dess förbjudna nöjen. Hela ön sägs vara strikt kontrollerad av Svarta Drakens triad, som utnyttjar den tidigare fattiga samurajklanen Onoshi som bulvaner. Arvfursten Moya har sina egna skäl för att låta parken finnas kvar, för hans samurajer lägger sig aldrig i dess verksamhet.

## EBENHOLTZPALATSET

I Ebenholtzpalatset bor arvfurstens mest betrodde hatamoto, Nozaki. Blotta nämnandet av namnet på denna ö är tillräckligt för att få Longshores invånare att rysa. Nozaki är en flintskallig, rundlagd man vars verksamhet präglas av total hänsynslöshet och hängivenhet mot sin länsherre. Han behöver sin grymhet för att sköta tjänsten som chef för arvfursten Moyas hemliga polis, Svarta Rosens sällskap. Ebenholtzpalatset är en ö som byggts om till ett enda väldigt palats. Det är samtidigt fästning och det fängelse där Moyas politiska fiender hålls inspärrade i väntan på tortyr och förhör. Har finns också rymliga baracker för de samurajer som tränas i spionage och lönnmord. De utrustas med de allra modernaste elektroniska hjälpmedel som Mishimas teknologi kan framställa. Själva palatset är en skräckinjagande byggnad. På avstånd ser det ut som ett drakhuvud som höjer sig ur vattnet. Bevakningen runt än är minst lika sträng som runt arvfurstens eget palats. Sedan Nozaki tog över den verkliga makten i Longshore har staden blivit en ond plats där folk försvinner spårlöst om nätterna. Även de rika och mäktiga fruktar för sina liv. Några säger att det är Nozakis verk. Andra viskar att arvfursten ligger bakom alltihop men gärna ser att Nozaki får hålla i yxan och bli hatad för det.



## SURITOMO

*Suritomo är den näst största av Mishimas underjordiska städer och bas för det väldiga industrikomplexet Suritomo Keiretsu, som tillverkar allt från raketttåg och Meka till vanliga stridsdräkter. Suritomo är ett stort bergrum där marken är täckt av blekt mångfärgad aska från fabrikernas skorstenar. All lyses upp av det fladdrande skenet från flammor där man förbränner gaser från skorstenarna. Allmogen här är knappast mer än slavarbetare, och bevakas noga av tusentals brutala samurajer. Suritomo är en av de äldsta och mäktigaste keiretsu. Dess daimyo, Omi, är en av de mest fruktade männen på Merkurius. Han är fruktansvärt fet och har vidriga personliga vanor, men injagar skräck i alla sina fiender genom sin list och våldsamhet. Han styr Suritomos arméer med järnhand, och påstås ha omfattande kontakter både inom triaderna och bland Shadow Walkers. Hans tålamod och illvilliga förståndighet är legendariska. Han är en av Nozakis mest förtrogna vapendragare och har ett eget nät av spioner som är berömt i hela solsystemet. Ingången till Suritomo skyddas av en fästning med sju portar, där varje port skyddas av tusen vakter. Ingen kommer in eller ut som inte har sina papper i ordning och tillstånd från säkerhetstjänsten.*

## DEN UNDRE STADEN

Djupt under havsbotten finns den Undre Staden som förbinds med Longshore via hissar. Det är en mörk och dyster plats, hem för Longshores miljoner arbetare. Liksom alla Mishimas Undre städer är det en labyrint av tunnlar och bergrum, fyllda med människor och maskiner. Stora rör löper utmed väggarna, ibland läcker de het ånga, ibland droppar de frätande vätskor. Skakiga hissar och rostiga järnstegar förbinder de olika nivåerna. Ju djupare ned man kommer, desto värre blir det, eftersom de lägsta tunnlarna är de nyaste och har minst av mänskliga bekvämligheter. Livet i den Undre Staden är kort. Ras, syrebrist och strömavbrott är vanliga. Allra längst ned bor de Ansiktslösa, lägst av de låga i Mishimas samhälle.

Det svaga ljuset från fiberoptiska ledningar förstärks av skenet från tusentals gaslampor. Luften är full av mullret från stora fabriker och dånet från raketttåg. Detta är Mishimas mörkaste bakgård, där allmogens miljoner framlever sin miserabla tillvaro i ständigt arbete för att producera det välstånd som samurajklassen lever av. Här finns ingen formgivning, bara ett virrvarr av tunnlar där människorna får kämpa för varje meter av utrymme och hela familjer kan leva i generationer utan att gå en kilometer från de maskiner de betjänar. Livet här är kort och brutalt. Trötta av det långa arbetet, utmärglade på gränsen till svält, ser allmogen hur deras herrar fabrikörerna passerar i sina bärstolar. Endast den ständiga närvaron av patrullerande samurajer håller folket i schack, för alla vet att samurajerna genast dödar den som bryter mot den minsta regel.

I den Undre Staden kan man se de industriella förläningarnas bistra verklighet. Här är förtrycket och orättvisorna som allra tydligast. Fortfarande jobbar folk på, av en känsla av plikt mot sina förfäder och i förhoppningen att deras barn kanske ska få det bättre.

Luften är full av svidande rök och kemiska föroreningar. Gatorna bullrar av ständigt dunkande maskiner. De som har råd bär filtermasker framför sina ansikten för att skydda sina lungor. De som inte bär masker har att se fram emot korta och glädjelösa liv. Kondensfukt droppar ständigt uppifrån, droppar så fulla med kemiska föroreningar att de fräter hål i stengolvet.

## MÖRKVÄGARNA OCH DE FÖRLORADE PROVINSERNA

Mörkvägarna är den del av Merkurius som har tagits över av den Mörka Legionen. I Mörkvägarna ligger halvt begravda katedraler som skjuter upp sina spiror mot Merkurius himmel. Ingen vet hur den Mörka Legionen tog sig in i Merkurius underjordiska världar. Man misstänker att förtrupper smugglades in via Imperials frihamn Fukido. En annan teori är att de kom via hemliga nedgångar från utan, som lämnats där av forntidens människor men varit glömda i århundraden. Åter andra menar att de använde den Mörka Symmetrin för att öppna nedgångar till Mishimas länder. Ingen vet säkert hur de kom dit, men alla har sett resultaten.

De gick till anfall mot de glesbefolkade provinserna Sotoni och Zata, och slaktade invånarna innan deras provinsfurstar hann skicka hjälp. Kropparna efter de dödade fraktades till nybyggda katedraler och förvandlades till odöda legionärer. De få överlevande som inte hann begå självmord släpades till distortionskammare och förvandlades till nekromutanter, ett öde långt värre än döden för en samuraj. Sedan dess har Mörkret använt de Förlorade Provinserna som bas. Därifrån angriper de ständigt Mishimas områden, och oräkneliga tusenden har skrikande släpats till slavgroparna.

Arvfursten har beordrat byggandet av en väldig ring av befästningar som ska skära av nätverket och hindra legionärerna, men hittills har de Mörka Apostlarnas tjänare inte haft några svårigheter att smita förbi hindren. En gång vackra platser har förvandlats till besmittade landskap, fulla av självlysande svampar och sjöar av stinkande gifter. Trots Arvfurstens försök att mörklägga det hela har nyheten om den Mörka Legionens angrepp läckt ut. Brödraskapet har satt Arvfursten under stor press för att få tillgång till de underjordiska områdena i Merkurius. För första gången på århundraden har Merkurius börjar bli öppet för utlänningar.

Fortsättning från s.33

*kommit några ögonblick senare skulle han redan varit död, med magen uppskuren på det traditionella sättet. Skrattet bubblade fram inom honom och ut över hans läppar. De tre mördarna stelnade i dörröppningen, förvånade över hans reaktion.*

*Kens ki hade aldrig varit starkare än nu. Närheten till döden hade höjt hans medvetande till nya nivåer av klarhet och precision. Han sträckte sig ned i sitt inre och grep kraften som fanns där. Allt saktade av. En av de tatuerade höjde sin pistol. En annan drog tillbaka sin kniv för att kasta den. Ken exploderade från sittande ställning. Hans svärd rörde sig snabbare än ögat. Ingen människa kunde tävla med hans snabbhet.*

*Ett svep halshögg den förste mördaren. En spark tryckte in bröstkorgen på den andre. En ström av slag avväpnade den tredje.*

*"Vem sände er?" frågade han. "Varför kunde jag inte få dö i frid?"*

*Mannen öppnade sin mun som för att säga något. Hade det inte varit för Kens övermänskligt skärpta sinnen skulle han inte ha fått någon varning. Men han såg den svartnade tanden längst bak i mannens mun och hur mördaren arbetade snett med käkmusklerna när han bet ihop. Ken hann precis kasta sig bakåt innan ett moln av giftig gas bolmade ut ur mannens mun. Ken höll andan och kastade sig mot fönstret. Han visste att ingenting i rummet skulle överleva.*

*Glaset gav vika. Splitter flög överallt omkring honom. Hastigt uppfattade han en skymt av gatan långt nedanför och en lina som tyngdes ned av torkande tvätt. Han vred sig och famlade efter den tunna linan. När hans hand slöt sig om den brast den under hans tyngd och han började falla. På ena sidan förblev linan förankrad och han svängde in mot värdshusets vägg. Han kämpade mot svindelkänslor och visste att han bara hade en chans att överleva. Med en*

Fortsättning på s.39

## AKIRENKO

Akirenko är en annan underjordisk stad, hemort för det mäktiga industrikombinatet Akirenko Elektronik. En gång var detta underjordiskas land vackert utformat, men stadsbebyggelsen har brett ut sig under århundradena och täcker nu all tillgänglig mark. Adeln har delat staden i två sektioner, de Hängande Palatsen och Staden Nedanför (oftast kallad "Nedanför").

De Hängande Palatsen är jättestora plattformar som hänger från bergrummets tak. På dem finns daimyons palats och bostäderna för furst Akirenkos vasaller och tjänare. Adelsmännen vräker ned sina sopor över staden nedanför; allmoge dödas ibland av fallande skräp och gatorna fylls av avskräde. Det finns en klan av Ansiktslösa i staden som försörjer sig på att leta efter användbara föremål i de stora sophögarna.

Palatsen är förankrade vid bergrummets tak och golv med väldiga stålkablar. Det händer att tjuvar och allmoge försöker ta sig upp till palatsen genom att klättra utmed kablarna. Ingen vet vad som händer med dem. Akirenko har nyligen börjat experimentera med bioniska kroppsdelar, piratkopior av Cybertronics uppfinningar. Experimenten har haft vissa framgångar, och i Akirenko kan man se samurajer med sådana elektroniska proteser. Lemlästade samurajer har börjat komma till Akirenko som ett slags pilgrimer, i hopp om att få sina avhuggna kroppsdelar ersatta. Sådana faller ofta offer för ronin och bedragare. Många förlorar alla sina pengar och tvingas leva som tiggare Nedanför.

Staden är fylld av tusentals små verkstäder och större fabriker där allmogen arbetar natt och dag med att tillverka elektronik. Här finns några av de främsta elektroniska experterna i solsystemet, bland dem även några Svarta adepter som har återupptagit den uråldriga, förbjudna Cybermantiken, teknologin som skapar tänkande maskiner.



Fortsättning från s.38

*vridning av kroppen träffade han ett fönster, och landade i en explosion av glasskärvor i en bädd där en fet affärsman låg med tre nakna blomsterflickor.*

*Mannen reste sig och sträckte sig efter en pistol bredvid bädden. Flickorna skrek och sprang åt alla håll som uppskrämda fåglar. Ken rullade över golvet för att bromsa sitt fall, men ändrade hastigt riktning så att en spark skickade pistolen ur mannens hand.*

*Dörren öppnades och två kraftiga livvakter med kpistar steg in. Ken lade sitt svärd mot affärsmannens hals.*

*"Säg åt dem att lägga ned vapnen. Jag tänker inte skada någon."*

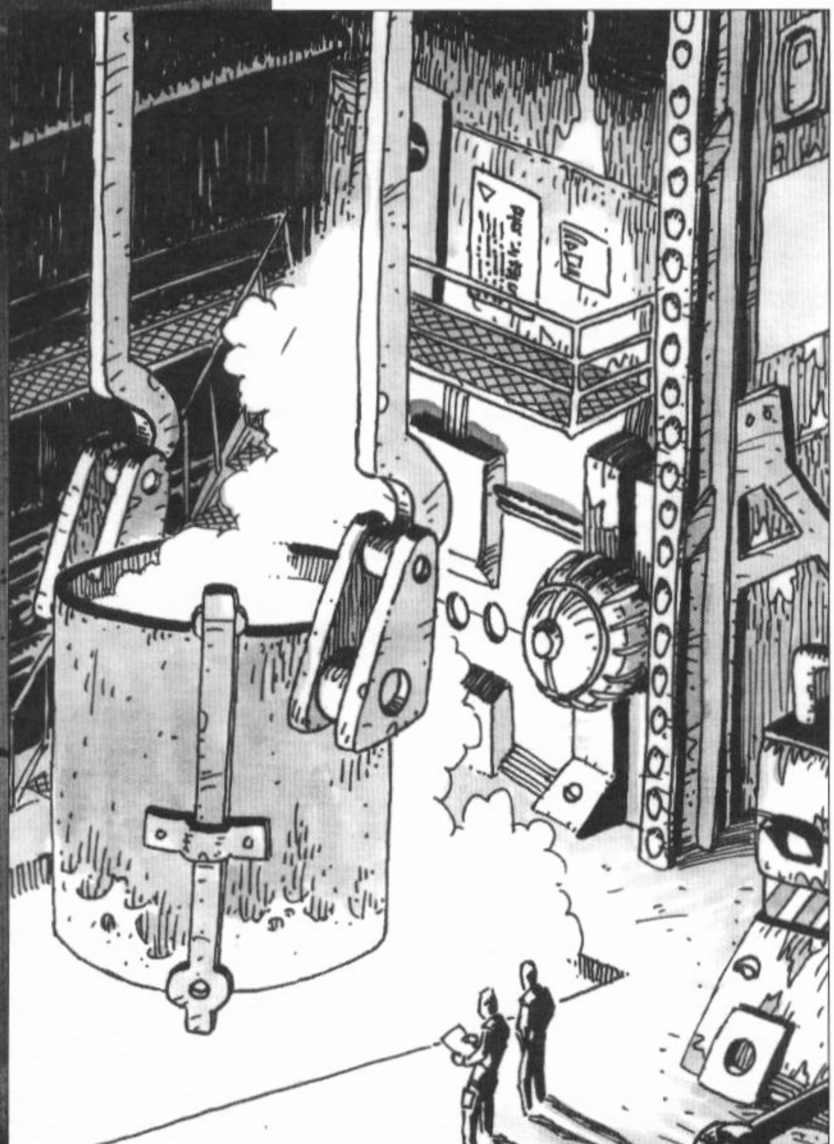
*Svettpärlor rann utför mannens panna. Ken visste att han kämpade för att bestämma sig.*

*"Gör det!" kraxade han till sist.*

*Ken log elakt. Någon hade något att dölja. Någon hade betalat de tatuerade männen för att döda honom. Någon ville se honom död. Det var ett bra skäl att fortsätta leva ett tag till.*

## TAMBU

I den underjordiska staden Tambu huserar den tunga industrin, Tambu-kombinatets vapenfabriker. Här tillverkas meka och annat krigsmateriel. Kombinatet har den största stående armén av alla keiretsu på Merkurius och den mest effektiva försvarsstyrkan. De har välkomnat det nya truppslaget Ashigaru, eftersom dessa gigantiska arméer är en ny marknad för Tambus produkter. Många legender berättar om hur grymma Tambus länsherrar är. De köper, eliminerar eller förstör konkurrerande företag med alla medel. De har nästan skaffat sig monopol på masstillverkade vapen i Mishima. Familjen Tambu är så rika och mäktiga att de inte behöver välja sida i maktstriden mellan storfursten och hans tre arvingar. Det finns de som påstår att Tambus är den verkliga makten bakom Mishimas tron, och att det var bristande stöd från Tambu som slog undan benen för den nuvarande storfurstens makt. Förvisso har ingen storfurste kunnat behålla makten utan åtminstone ett halvhjärtat stöd från Tambu Keiretsu.



Tambu-provinsen är en stor mörk bergsal, full av fabriker och smältverk. Sjöar av het metall stelnar sakta utanför fabrikerna och tallösa fattiga försöker stjäla och sälja skrot och överskottsmaterial från industrierna. Bergrummet utvidgas ständigt med hjälp av gruvmaskiner som borrar fram mineraler ur väggarna. Ständigt nya tunnlar fylls av allmogen som kommer hit för att hitta arbete. Staden domineras av Järntornet, en väldig fästning byggd av pansarstål och bevakad av över tusen meka.

## DE TRE LÄNDERNA

I forntiden var detta faktiskt tre provinser som styrdes av tre separata keiretsu; Nagoya Industrier, Issanstål och Mineralbolaget Kazan. Beroende på en geologisk förkastningsspricka som gav tillgång till rika mineralfyndigheter byggdes de tre städerna mycket närmare varandra än vad som annars var brukligt. De tre områdena växte sakta under århundradena, tills de slutligen möttes. Först var det gruvgångarna som träffade varandra, sedan byggdes även gator, fabriker och städer ihop. Efter att först ha samarbetat i många år, råkade man ut för dispyter om vem som hade rättigheterna till vilket område, och spänningen växte tills krig utbröt mellan Nagoya och Issan. Kazan höll sig neutralt i början, kanske i hopp om att kunna plocka upp resterna efter de två andra. Men snart drogs även Kazan in i striderna och tvingades sätta in sina trupper. Konflikten förvärrades. Byggnader och gruvor förstördes. Allmogen utsattes för terrorbombning. Man kämpade i flera veckor om några hundra meter av en enda tunnel. I andra delar av Mishimas riken lyckades de tre keiretsu nätt och jämnt hålla sina styrkor från öppen konflikt. Men kriget rasar vidare här.

Idag utkämpar de tre keiretsu ständigt små strider där man försöker utvidga sina områden. På grund av kriget förfaller infrastrukturen och byggnaderna. Här går alla investeringar till krigsmakten. Ingen vill investera eller lägga pengar på underhåll, när det finns stor risk att det man gör i ordning kanske erövras av någon annan korporation. Allt detta har förvandlat provinsen till en krigshärjad ruin där kompanier av ronin, företagstrupper och plundrare drar omkring i en ständigt pågående allas kamp mot alla. Här kan man sluta fred och allianser flera gånger om dagen, men ingenting fungerar, ingen litar på någon, och knappast något arbete blir utfört. Kriget har fördärvat ekonomin för de tre keiretsu som slåss, och vore det inte för deras inkomster från andra ställen utanför Merkurius, skulle de antagligen ha gjort konkurs. Nu används alla deras inkomster till att köpa fler legosoldater, frilansare, vapen, spioner och lönnmördare. Det är ett vanvettigt krig eftersom den som gav upp sina anspråk här säkerligen skulle göra större vinster utan detta område. Men det är en fråga om prestige och alla tre sidorna är fast beslutna att kämpa till sista blodsdroppen. Deras enda hopp om att få någon utdelning på allt de investerat i detta meningslösa krig är att besegra de två andra. Eftersom de är utmattade av den långvariga konflikten förefaller det otroligt att någon av dem skulle segra inom den närmaste tiden.

## MAYAMA

Mayama är den snabbast växande av de underjordiska städerna. Här residerar Mayama-industrierna som ansvarar för att gräva tunnlar, underhålla nätverket och skapa bergrum för nya städer. Mayama bygger fler bergborrmaskiner än alla andra gruvföretag i solsystemet tillsammans. Vid sidan av själva borrmaskinerna framställer de gruvtruckar, kranar, byggnadsmeka och alla sorters tunga byggmaskiner. Deras dotterföretag bygger skyskrapor på Venus, Mars och Luna. Deras ingenjörer är kända överallt som konstruktörer av fästningar och skyddande bunkerkomplex. Mayamas egen underjordiska stad är som en annons för allt sådant. Den domineras helt av en enorm borg, omgiven och skyddad av nio mindre borgar. Tunnelbanor löper utmed murarna så att trupper snabbt kan skickas dit de behövs. Själva staden ligger innanför murarna. Mayama är en mycket stabil företagsgrupp och tävlar med Suritomo i makt och inflytande. De är också berömda för att ha byggt fristaden Kosaki, granne till Longshore.

## FUKIDO

Fukido var en lysande idé som gick snett. Storfursten Kayi, farfars far till den nuvarande storfursten, ville skapa en hamnstad som kunde konkurrera med Longshore och därigenom minska arvfursten Nakamuras makt på Merkurius. Man byggde den nya staden på andra sidan planeten, och plats erbjöds åt alla som kunde betala, även utlänningar. För första gången i historien erbjöds folk utifrån att hyra mark på Merkurius, låt vara till ganska överdrivna priser. Imperial kastade sig över denna möjlighet. Genom en samling bulvanföretag och andra agenter köpte de upp 98 procent av hyreskontrakten. Man använde mutor, hotelser och alla tänkbara metoder för att få det man ville ha. Mishima-folket vaknade en morgon och upptäckte att en annan megakorporation hade skaffat sig ett fotfäste på deras hemplanet. Mishima såg detta som ett angrepp, man protesterade och rustade för krig. Men hyreskontrakten var lagliga enligt Kartellens bestämmelser och Imperial vädjade till Kardinalen om stöd. Brödraskapet medlade mellan de två korporationerna, och man lyckades undvika krig. Mishima accepterade Imperials närvaro eftersom hyreskontrakten bara löper på nittionio år Vill de bli av med Imperial behöver de bara vänta tills den tiden är ute, sedan kan de lagligt vräka dem. Imperial vet att deras dagar är räknade. I Fukido har de skapat en marknadsekonomi som är så nära kapitalistisk anarki man kan komma. De hoppas att Fukidos frihetliga traditioner ska skrämma Mishima så att de inte försöker återta staden när kontrakten går ut — hur ska Mishima klara av att härska över hundratusentals människor som är vana vid total ekonomisk frihet? Det finns inga lagar i Fukido annat än de regler som företag och enskilda kan få folk att lyda. De delar av staden som patrulleras av företagens vakter är relativt säkra och välordnade, men det finns andra stadsdelar dit man inte bör bege sig utan att vara synnerligen vältränad och tungt beväpnad. Trots farorna är efterfrågan på lokaler i Fukido mycket stor, tack vare att platsen är en ingång till Merkurius med dess eljest slutna jättemarknad. Det finns inga tullar eller hamnavgifter. Modiga affärsmän kan bli förmögna eller ruinerade på ett par dagar. Fukido tävlar nu med Longshore som planetens mest besökta rymdhamn. Man har ungefär lika många lagliga besök utifrån. Fukido har åtskilligt mycket fler olagliga besökare.

Mer information om Fukido finns i Imperial-boken.

## KIRIN

*Kirin är en underjordisk stad som ligger i Kirin-berget. Hela basen av denna bergstopp har grävts ur och väldiga fönster av pansarglas, upp till 700 meter höga, ser ut över Merkurius mörka sida. Inne i berget ligger Kirin-konglomeratet som är Mishimas största tillverkare av motorfordon. De är särskilt berömda för sina motorcyklar, som är bland de bästa och snabbaste i solsystemet. Tyvärr har denna underjordiska stad sett bättre dagar. För en generation sedan gjorde allmogen uppror mot den brutale länsherren och började sabotera fabrikerna. Kirin flyttade största delen av sin produktion bort från Merkurius till Venus och Luna, där de redan hade stora fabriker. Man tillverkar fortfarande bilar och motorcyklar här, men bara en fjärdedel så många som förr. De övergivna delarna av staden är en ödemark som har tagits över av motorcykelgäng och ligor av beväpnade ronin och muterade människor. Flera andra länsherrar har försökt ta över provinsen, men de har slagits tillbaka av Kirins styrkor och de tungt beväpnade gängen. Kirins så kallade "mutantzoner" är ökända över hela Merkurius som ett näste av kriminella och ronin av alla sorter. Det sägs att allt avskum på planeten förr eller senare kommer dit.*

# VENUS

Venus är det näst viktigaste av Mishimas riken. Här härskar arvfursten Maru, Oceanernas furste. Trots att Venus står för mindre än en fjärdedel av Mishimas produktion, är Venus av stor militär betydelse. Maru har den starkaste av Mishimas arméer, och han är själv den störste strategiske nytänkaren i Mishima på flera århundraden. Maru behöver ha stor militär skicklighet. Hans rike är omgivet av rivaliserande megakorporationer och hotas samtidigt av den Mörka Legionen.

Planeten Venus är den rikaste av människornas världar och därför även den som är mest omstridd. Den dominerande makten på Venus är det gamla och aristokratiska Bauhaus, men stora områden kontrolleras också av det demokratiska Capitol. På Venus är Mishima ungefär lika mäktigt som Capitol, mest tack vare den aggressiva strategi som arvfursten Maru och hans rådgivare följer. Men det större hotet från den Mörka Legionen har ändrat maktbalansen och alla människornas korporationer tvingas nu räkna med legionens närvaro.

Marus rike är indelat i sju provinser. Den äldsta av dem intogs av Mishima för århundraden sedan, under det Korporationernas Första Krig. En stor invasionsstyrka erövrade ön Quan efter en massiv luftlandsättning. Quan har blivit navet i Mishimas hjul på Venus och är idag en starkt befäst ö. Därifrån har Mishimas arméer tågat ut för att erövra andra områden. De sex övriga provinserna heter Shan, Shoa, Yamashiro, Musashi, Ozumi och Suriga.

## LIVET PÅ VENUS

Mishimas medborgare på Venus lever under helt andra förhållanden än på Merkurius, och deras kultur är mera mångskiftande. Den mest uppenbara skillnaden är att livet är friare och lättare. Risken för att de livsuppehållande systemen ska gå sönder, som ständigt hotar allt liv på Merkurius, finns inte alls på Venus. Folk är mindre trångbodda, det finns mer utrymme. Maru och hans samurajer förtrycker inte allmogen lika hårt som man gör på Merkurius, helt enkelt därför att Marus undersåtar kan fly till Graveton-arkipelagen på Capitols område, eller till Bauhaus riken. De gamla klasskillnaderna mellan samurajer och allmoge finns kvar, men på Venus är samurajerna mindre brutala, och man litar mer till propaganda än till våld.

En annan sak som påverkar Mishimas liv på Venus är det ständigt närvarande kriget. Visserligen förekommer ständiga gränstvister mellan daimyos på Merkurius, men där finns inget som liknar de massiva, utdragna konfrontationerna mellan korporationerna som man finner på Venus. Eftersom krig hör till det normala är Marus riken mer militariserade och hans militära styrkor bättre organiserade än Moyas. Eftersom kriget ständigt kräver offer bland samurajerna, och eftersom allmogen är relativt frisk och välmotiverad, har man skapat ett nytt truppslag som kallas Ashigaru. Dessa soldater är mycket hängivna eftersom de vet att det har chans att upphöjas till samurajer om de kämpar tappert. Allt detta ger sammantaget att Marus samurajer tenderar att vara mer flexibla, mindre konservativa och något mindre klassmedvetna än de som tjänar under Moya.

## QUAN

Quan är en stor ö vid södra kanten av Venus "Eldring", nära den tionde parallellen. Fast ön är mycket bergig har den också gott om naturresurser och mineraler. Stora skogar täcker mycket av landet och ger timmer så att man kan bygga hus i Mishimas traditionella byggnadsstil. Bland bergen ligger många borgar som tillhör arvfursten Marus vasaller. Som den äldsta och mest utvecklade av alla Mishimas provinser på Venus, har Quan ett omfattande vägnät med både landsvägar och järnvägar. Defensiva missiler är utplacerade på många platser. I det inre av ön finns en väldig djungel där man tränar Mishimas trupper.

Quan är tätbefolkat utmed kusterna. Där ligger den ena industristaden invid den andra. Med järnväg kan man komma till djupvattenhamnen Quanto. Utanför kusten ligger konstgjorda öar med befästningar som ger kustremsan skydd mot anfall över havet. Utlänningar äger inte tillträde till Quan, med undantag för Brödraskapets observatörer. Även de måste skaffa tre underskrifter på sina resepapper innan de får resa ut ur Quanto.

Det är bara den Mörka Legionen som har fräckheten att bryta mot denna regel. De har byggt ett citadell i kratern på Quan-berget, en utdöd vulkan som tidigare ansågs helig. Därifrån styr nefariten Queeg sina operationer mot Marus styrkor. Queeg har klamrat sig fast i vulkanen trots frenetiska försök att driva bort honom. Hela berget är nu fyllt med tunnlar, bunkrar, mindre citadell och dödsfällor. På bergssidorna sticker svarta citadelltorn upp överallt. Hela komplexet sprider sig sakta nedför sluttningarna, med en fart av kanske hundra meter om året, trots Mishimas försök att begränsa dess tillväxt.

## QUANTO

Quanto är arvfursten Marus huvudstad, Vattnens Furste, härskare över allt Mishima på Venus. Här finns basen för Mishimas venusianska flotta. Den är inte lika stor som Bauhaus eller Capitols men innehåller ett flertal fruktade megakryssare, de största krigsskepp som någonsin byggts. Staden bevakas av Marus arméer, vilkas spjutspets är Shogungardet, en elitstyrka utrustade med Shogun-meka, väldiga rustningsmaskiner som är nästan lika stora som stridsvagnar.



Själva Quanto är en vacker stad, byggd på sidan av en slocknad vulkan. Den djupa hamnen är berömd. Arvfurstens gyllene palats, uthugget ur den vulkaniska stenen och helt klätt med bladguld, räknas som ett av solsystemets sju underverk. Palatset är som en egen stad, med tusentals salar och byggnader innanför sina murar. Quantos rymdhamn ligger på en särskilt byggd ö i hamnen. Där landar dussintals skepp varje vecka. Zeppelinare, fartyg och svävare fraktar passagerarna vidare till alla delar av Mishimas områden.

Staden domineras av två institutioner: det Röda Krigspalatset och arvfurstens skeppsvarv. Krigspalatset är en rätt ny inrättning, grundad av Maru för att genomföra

hans omvandling av Mishimas traditionsbundna feodala trupper till något som liknar en modern professionell armé. Innanför dess höga murar skolas de mest begåvade unga samurajerna i modern krigskonst. Deras lärare är Mishimas mest framgångsrika generaler och militära teoretiker. Eleverna förväntas sedan sprida sina kunskaper vidare till de trupper de får befäl över, och så småningom förvandla de oordnade samurajgrupperna till en modern armé. I Röda Krigspalatset finns också furst Marus befälsbunker, där han träffar sina ledande daimyos för att planera aktioner mot rebeller, den Mörka Legionen och de andra megakorporationerna.

Det väldiga skeppsvarvet vid Quanto är Marus andra stolthet. Han har lagt ned miljarder på att skapa det och hoppas att det ska skapa Venus starkaste flotta. Här är alltid minst en megakryssare eller raketbåt under tillverkning. I en annan del av varvsområdet bygger man krigsmaskiner, minst ett dussin i taget. Natt och dag hörs ljuden från varvet över hela staden: klangen av nithammare, väsandet från svetsaggregat och surret från arbetsmeka. Ett särskilt kompani samurajer bevakar varvsområdet dygnet runt för att hindra sabotage från kättare eller agenter för andra megakorporationer.

När man går på gatorna i Quanto kan man få intrycket att man befinner sig i ett stort härläger. Tiotusentals samurajer skyndar fram i olika ärenden.

## SNABBTÅG

*Gongongen varnade för att tåget strax skulle avgå. McBride sjönk ned i den mjuka fåtöljen och satte på sig säkerhetsbältet. Han såg upp och log mot blondinen från Bauhaus som satt i stolen bredvid. Hon gav honom en lätt nedlåtande blick men höll ögonkontakten ett par extra sekunder innan hon återgick till att läsa sin tidning.*

*Diplomat, gissade McBride med utgångspunkt från hennes eleganta Favoricci-klänning och de smakfullt lagom dyra smyckena. Hennes hud doftade diskret av Noir, en parfym som var populär bland Bauhaus aristokrati. Hon korsade benen och visade ett långt solbränt lår. Hennes ansikte var en mask av målad perfektion.*



*En värdinna i elegant silkeskimono gick genom mittgången och kollade att alla passagerarna var ordentligt fastspända. Hon behövde inte göra så mycket. Det var mycket få passagerare i utlänningarnas vagn. Av gammal tradition var denna vagn reserverad för höga dignitärer från andra korporationer som reste mellan Fukido och Longshore. Gongongen ljöd för andra gången och värdinnan spände fast sig i stolen längst fram.*

*McBride kände samma spänning och förväntan som han brukade uppleva inför luftlandsättningar, på den tiden då han var i Imperials armé. Han kunde inte rå för det. Han undrade vad som skulle hända om någon av tågets raketer misstände och skickade hela ekipaget rakt in i tunnelväggen. Det hjälpte inte att rakettåget inte hade några fönster. Han förstod varför. Vad fanns det att titta på i en två hundra mil lång tunnel? Men det helt slutna tåget fick till och med den erfarne McBride att känna lite cellskräck.*

*Han slöt ögonen, lutade sig tillbaka och tog tre djupa andetag för att få spänningen att lätta. Det var en gammal och beprövad teknik. Den hjälpte lite.*

*Vid den tredje gongongen mörknade belysningen och trycket från accelerationen pressade McBride mot den mjuka stolen när rakettåget sköt iväg ut från stationen. Nästan lika vidrigt som rymdresor, tänkte han. Lika plötsligt som det hade börjar, försvann trycket. McBride visste att tåget nu färdades med nära 800 kilometer i timmen.*

*"Nästa Longshore" mumlade han och vände sig för att titta på blondinen igen. Hon tog demonstrativt fram ett cigarrettetui av guld, fällde upp det och tog en cigarrett märkt med ett monogram i form av en enhörning. McBride fumlade i fickan efter cigarrettändaren, lutade sig framåt och tände den åt henne. Han undrade vad hon skulle säga om hon visste att han just hållit en liten bomb under hennes näsa. Tändaren innehöll en kraftig sprängladdning, ännu en av de underbara små pryttlar som de rubbade knäppskallarna på ISC-19 älskade att hitta på. Var får dom allt ifrån, undrade McBride.*

*"Tack", mumlade hon med dämpad, hes stämma. "Herr...?"*

Fortsättning på s. 44

Alla de större keiretsu har kontor här, och deras representanter uppvaktar ständigt arvfursten vid hovet för att utverka förmåner och tillstånd. Ambassadörer från andra megakorporationer övervakar sina spionnät, skaffar information och analyserar den för att om möjligt lista ut vad denne, den farligaste av arvfurstarna, kan tänkas ha i sinnet.

## SHOA

Shoa är en stadsstat på en ö mindre än tre mil från det Bauhaus-dominerade fastlandet. Shoa är förbundet med Bauhaus kuststad Tromberg genom en väldig kombinerad bro och pir. Där finns både järnväg och landsväg. Ibland har det förekommit bittra strider om vägen mellan kommendören Shoas trupper och Bauhaus armé. Vägen slutar vid en mur av svart basalt som omger ön. Innanför muren finns furst Shoas överbefolkade län. Furst Shoa är en av de mäktigaste bland Venus daimyos.

Shoas rikedomar grundas på diamantgruvorna djupt under ön, och delvis på furst Shoas beslut att tillåta Cybertronic att bygga en avancerad fabrik på sitt område. Närvaron av Cybertronics anläggning har givit Shoas keiretsu en ledande position i tillverkningen av flera komplicerade elektroniska produkter liksom i byggandet av solsystemets bästa stridsdräkter, stridsmeka och gigameka. Staden Shoatsu har alltid varit en betydelsefull handelsplats och hamn, men nu håller den på att växa till den dominerande exportören av Cybertronic-baserade komponenter på norra Venus. Furst Shoa har undertecknat ett avtal med Cybertronic som ger honom ensamrätt på att sälja vapenchips, i utbyte mot land och militärt



Fortsättning från s.43

*"McBride. Michael McBride. Hennes Majestäts diplomatkår." McBride log igen. I alla fall stod det att han tillhörde diplomatkåren i pappereren som han fått av Sterling. Han hade ett officiellt diplomatpass också.*

*"Ni ser verkligen inte ut som en diplomat, herr McBride. Ni har ett leende som får er att se farlig ut. Var har ni fått alla de där intressanta ärren?"*

*"Venus. Jag hörde till Första Attackregementet när de anföll Alakhais citadell. Det blev en otrevlig historia."*

*Det tändes en glimt av intresse i hennes ögon. "Så ni var en Blood Beret?"*

*"Ja."*

*"Och nu är ni diplomat?" En liten grimas förvred hennes perfekta ansikte. Han kunde inte avgöra om det var avsmak eller tvivel.*

*"Ja."*

*"Jag hade glömt vilka hemska saker Imperials diplomater ägnar sig åt." Hon tystnade och verkade plötsligt tillbakadragen och avlägsen.*

*Jag önskar att jag kunde glömma, tänkte McBride och kom ofrivilligt att tänka på den första gången han kom till Merkurius.*

*Han hade varit livvakt åt en handelsman från Imperial vid namn Thomas. En retlig, nervös man som påstod att triaderna var ute efter honom, av något underligt skäl. Thomas hade affärer i Fukido. Nåt avtal med en keiretsu som han påstod skulle ge honom miljonvinster. McBride hade inte gillat Thomas, men det var hans jobb att skydda den skitstöveln även om han blev tvungen att följa honom genom vartenda horhus på Merkurius. Vilket var ungefär vad han blev tvungen att göra. Thomas hade tydligen mycket som han ville glömma, och hittade på en del mycket fantasifulla sätt att göra det.*

*Tre månader av leda, egentligen. Thomas hoppade högt så fort att han såg en skugga, men det fanns inte tillstymmelse till hot. McBride hade träffat Aki Katsumi på marknaden i Fukido. Han törnade emot henne och fick henne att tappa en massa paket som hon bar på. Paketen hamnade i gruset och vattenpölarna vid hennes fötter.*

*Det var förstås ett normalt sätt för en Mishimansk kvinna att få kontakt, men han hade varit ung och naiv, en soldat som just lämnat sin aktiva tjänst och med sinnen som avtrubbats genom månader av sysslolöshet. Hon var bara ännu en ung, vacker kvinna, leende, oskyldig, artig, lydig, ivrig att vara till lags. Han hade plockat upp paketen, pratat, bett om en träff. Hon hade tackat nej, artigt, som om hon trodde att han skämtade. Han hade glömt hela incidenten några minuter senare.*

*Men han träffade på henne igen ett par dagar senare, liksom av en händelse. Han stod och ropade efter en taxi som skulle köra Thomas tillbaka till hotellet. Hon kom promenerande nedför gatan till kontoret där hon arbetade, sade hon. Han bjöd ut henne igen. Den här gången sade hon ja. De träffades över en drink. Saker utvecklades. Två veckors passion och en livstid av ånger.*

Fortsättning på s.45

beskydd. Arrangemanget har vänt utvecklingen i hans tidigare smått förfallna stadsstat, och nu sköljer en våg av rikedomar över staden. Arvfursten Moya har ett handelsbolag här som köper nära femtio procent av Shoa-Cybertronics produkter till höga priser. Moya föredrar det, hellre än att låta Cybertronic få bygga fabriker på Merkurius.

Naturligtvis har all denna rikedom gjort Shoa till ett primärt mål för pirater från Imperial, och många försök att erövra staden har slagits tillbaka med stora förluster på båda sidor. Just nu finns det fortfarande en grupp Imperial-soldater som tagit sin tillflykt till Södra Bastionen, som de erövrade under sitt senaste anfall. De vägrar ge sig av och ägnar mycket tid åt att skjuta prick på alla samurajer de ser på gatorna. Hittills har alla försök att eliminera dessa hängivna krigare misslyckats.

Eftersom Shoa är en relativt liten ö är markpriserna skyhöga. Priset på en tomt ligger ungefär på samma nivå som i centrala Luna. Mishimas ingenjörer har gjort sitt vanliga trick med att gräva tunnlar och bergrum under ön där miljoner av allmogen kan bo, men de flesta utlänningar betalar astronomiska summor för små lägenheter i skyskraporna.

Shoas välorganiserade armé fungerar främst som försvarsstyrka för ön. Trupper därifrån finns också på andra platser på Venus där Shoa äger olika anläggningar, till exempel företag som säljer elektronik och stridsdräkter. Deras rustningar i svart och silver gör dem lätt igenkänneliga vart de än kommer.

## MUSASHI

Musashi Keiretsu styr en lång sträcka land från isgränsen i norr genom Krigscirkeln till gränsen av Eldringen. De utvinner mineraler ur bergen i norr och olja och gas från polarslätterna. Deras landområden är relativt glesbefolkade och bevakas av befästa städer. Huvudstaden har samma namn som företaget och ligger i en väldig grotta som huggits ut under berget Ryana. Därifrån styr furst Musashi sina domäner och planerar räder mot Bauhaus nordliga gasfält. Musashi är berömt för sina suveräna svärdssmeder, vilkas skicklighet är nästan likvärdig med Imperials Clan Gallagher. Ett musashisvärd är en ovärderlig släktklenod för varje samuraj som har lyckan att äga det. Musashi är också fruktade i norr för sina mekaniserade trupper som har över hundra krigsmaskiner av Tatsu-typ och många tusen stridsmeka.

## OZUMI

Ozumi är en annan stor provins. Den sträcker sig från Eldringens djungler till Romburgs berg. Ozumi Keiretsu utvinner alla naturresurser i området och producerar mängder av naturliga och syntetiska mediciner, baserade på regnskogens växter. De är också Mishimas största tillverkare av industriella kemikalier. Dess välstånd kommer från denna produktion, men annars är den mest känd för sitt krig mot dynastin Romanov i Bauhaus. Det var Ozumis trupper som reducerade Romburg till en grushög och nästan lyckades erövra dess försvarsanläggningar. Nyligen har Ozumi fått betala för denna fräckhet genom att vara måltavla för operation Stålnäve, en väldig offensiv från Bauhaus som erövrade nära hälften av Ozumis område och tog över många viktiga fabriker. Furst Ozumi har vädjat många gånger till arvfursten Maru om hjälp till en motoffensiv, men hittills har Maru inte gjort något åt saken. Han är inte redo att kasta in hela sitt välde i ett totalt krig mot Bauhaus.

Fortsättning från s.44

*Han hade fallit pladask för Aki. Inte konstigt egentligen. Fram till dess hade hans liv varit en enda lång strid och han hade aldrig träffat någon som hon. Han undrade varför ingen hade varnat honom, påpekat hur dåraktigt han handlade. Men han hade fått sitt svar av Sterling igår. Hon var förstås en agent åt Imperial. Det förklarade mycket av det som hade hänt. Imperial ville se Thomas död.*

*Han mindes tydligt den natten då anfallet kom. Medan McBride låg i sin säng med Aki spelade de andra livvakterna kort i rummet intill. Han mindes chocken när hon klöste honom hårt med naglarna och förlamningen spred sig i hans kropp. Hennes nagellack var förgiftat och han var säker på att han skulle dö. Hon hade stått över honom en lång stund med en brevkniv i handen. Han låg och väntade på att hon skulle sticka den i ögat på honom. Men i stället stod hon bara där och tittade på honom, sedan skakade hon på huvudet, klädde på sig och gick ut till det andra rummet. Minnet av vad hon gjorde där fyllde honom fortfarande med fasa. Det var inte mycket blod kvar i Thomas och de andra livvakterna när hon var färdig.*

*Under ett halvt liv hade McBride funderat över vad som verkligen hänt. Varför hade Thomas dödats? Varför hade hon låtit honom leva? Hur kunde någon som verkade så oskyldig vara kapabel till sådana vidrigheter?*

*Kvinnan bredvid honom drog efter andan. McBride vaknade ur sin dagdröm och tittade på henne. Hon såg ut som om hon kunde se ursinnet skrivet i hans ansikte.*

*Varför nu? Varför skulle just han av alla människor skickas att kontakta Aki nu? Hemliga planer inuti andra hemliga planer, tänkte han. Själv satt han fast mellan Imperials säkerhetstjänst och Mishima, de två dödligaste, listigaste och mest svekfulla organisationerna i hela solsystemet.*

*Men han hade svurit inom sig att han skulle finna svaren, eller dö i försöket.*

## MARS

Mars är arvfurstinnan Marikos rike. I strikt militära och ekonomiska termer är hon antagligen den svagaste av de tre arvfurstarna, men diplomatiskt är hon den starkaste. Mariko har vänt sitt rikes svaghet till en styrka. Hon uppmuntrar de andra megakorporationerna att uppfatta henne som ett mindre hot än hennes halvbröder, och har odlat utmärkta förbindelser med Brödraskapet. Deras stöd är ovärderligt. Hon kontrollerar färre keiretsu än sina rivaler, men har fått tillgång till alla de andra korporationernas större marknader i solsystemet; Luna, San Dorado, Volksburg, Burroughs och Fukido.

Hennes väpnade styrkor har slipats genom ständig kamp i Sydmarsianska Krigen, och de är bara marginellt mindre effektiva än arvfursten Marus. Hon har kopierat Marus taktiska påhitt genom att grunda en egen krigsakademi och börja rekrytera Ashigaru. Hon har även gjort diplomatiska inviter mot Imperials monark, men de flesta av hennes undersåtar betvivlar att de kommer att bära frukt.

Eftersom södra Mars är glest befolkad och ständigt föremål för bittra strider, har Mariko följt en egen strategi. Hon har erbjudit landområden på södra Mars till ronin som är redo att bli hennes vasaller. Ofta är dessa områden upptagna av folk från andra megakorporationer, men ronin är ivriga att erövra dem och på så vis få egna förläningar.

Dessa län på södra Mars är alltid små, men de är många och lämpar sig perfekt för det konstanta, förrädiska kriget i den marsianska öknen. Stora arméer har svårt att klara sig i öknen och de flesta krig utkämpas som en serie mindre sammanstötningar. I Mars öknar syns stora styrkor genast på instrumenten och utsätts för artilleribeskjutning eller luftangrepp. Ingen av ronin-härskarna på södra Mars har fler än tusen soldater, men det finns tusentals sådana styrkor som alla är fanatiskt trogna mot Mariko tack vare att hon gav dem chansen att åter bli riktiga samurajer.

Marikos huvudstad är fästningen Hosokawa, alldeles vid Mars kanaler och bara ett par hundra mil från polarisen. Hon gör formellt anspråk på allt land inom två hundra mil från staden. Detta anspråk bekämpas av Capitol och Imperial. Mer information om Hosokawa och om Mars i allmänhet finns i Capitolboken.

Mariko har bara fyra keiretsu av första rangen under sin direkta kontroll, men hon har en muntlig allians med det mäktiga Tambu-kombinatet. Till skillnad från Venus och Merkurius ligger huvudkontoren för alla Marikos keiretsu i huvudstaden Hokosawa, vilket gör det lätt för henne att hålla kontakt med dem och undvika att de utvecklar egna politiska idéer. Marikos hemliga polis, Skära Lotusens Sällskap, håller henne informerad om allt som sker i huvudstaden. Genom fruktan och spionage förhindras all olydnad, och Mariko får i regel veta allt av betydelse i samma stund som det händer.

### RED SUN

Red Sun är Mishimas största massmediaföretag. Det ger ut tidningar, böcker och serier både i katakanaskrift och brödraskaps-skrift. Det har radiostationer och biografer i de flesta storstäder över hela solsystemet (utom Merkurius). Red Sun distribuerar filmer och annat material från Mishima till Capitol och Imperial. Det säljer också licenser på att tillverka leksaker och spel som baserar sig på populära filmer. Deras Tatsu och stridsmeka av plast är särskilt populära. Eftersom Red Suns kontakter i underhållningsbranschen sträcker sig över hela solsystemet har de stort inflytande över Mishimas samhällsliv och vid Marikos hov. De har till och med en egen rymdflotta, kallat Röda Solens Garde, den största i solsystemet. Red Sun är en av mänsklighetens mest formidabla militära styrkor.

### SHINWA

Shinwa är ett jättelikt konglomerat med intressen i all från sandgruvor och stålverk till husbyggnad och tillverkning av Tatsu. Företagsgruppen kontrolleras av Marikos kusin, furst Shinwa Akabe som är fanatiskt trogen mot sin härskarinna. Vissa bedömare anser att Shinwa är Mishimas största keiretsu, med till och med större omsättning än Suritomo. Shinwa finansierar också Mishimas största stående armé, och utgör ryggraden i Marikos ekonomi.



### SURIGA

*Suriga är en anomali, en stor keiretsu på Venus som är självständig från Maru. Dess ledare har genomfört det hittills enda lyckade upproret mot arvfursten och har i stället svurit trohet mot Moya på Merkurius. Suriga fick en kraftig förstärkning av trupper från Merkurius och kanske är den mest militariserade provinsen i hela Mishima. Surigas högkvarter ligger på ön Suriga vid södra kanten av Eldringen, men deras fabriker och områden finns överallt runt planeten. Suriga importerar mycket varor från Merkurius och säljer dem till alla utom de sex övriga Mishimaprovinserna. På grund av alliansen med Moya och Imperials goda relationer med Moya, slipper Suriga angrepp från Imperial. Suriga har också goda relationer med Capitol och Bauhaus, eftersom de betraktar provinsen som en potentiell allierad mot Maru. Rykten säger att de Mörka Apostlarnas kulter har fått starkt fotfäste på Surigas områden.*

*Huvudstaden Surigato är en färglös, dyster plats. En storstad byggd på sluttningarna av ett svart basaltberg runt en naturlig hamn. Liksom i många av Mishimas städer bor större delen av befolkningen under jorden i stora bergrum. Rymdhamnen är intensivt trafikerad och har regelbundna linjer till Merkurius, Mars och Luna.*

## AMIDA

Amida är Mishimas största keiretsu inom flyg- och rymdsektorn. Dess framgångar i Mishima beror på industrispionage mot konkurrenterna i Capitol, och på att de stora keiretsu på Merkurius inte har gett sig in i flyg- och rymdindustrin. Amida tillverkar allt i branschen; autogyros och zeppelinare, raketplan och rymdskepp. Amida gör också en egen typ av luftförsvarsmissiler. De har ett finger med i elektroniksmeten också, med militära radar- och trafikledningssystem.

Amida säljer till alla som vill köpa, inklusive de rivaliserande arvfurstarna. De gör det med Marikos välsignelse. Hon uppskattar de inkomster som dessa dyra produkter ger. På grund av sin dominerande ställning på marknaden har Amida det största flygvapnet i Mishima. Många av deras samurajer utbildas till piloter. Alla andra har utbildning på att stödja flygstyrkorna som mekaniker, flygledare eller i andra funktioner. Amidas mest berömda produkt är aeromeka, raketdrivna meka-stridsdräkter som kan flyga över slagfältet medan de avskjuter kraftiga raketer från batterier monterade på axelplåtarna.

## LUNA

Eftersom Luna är en öppen stad har Mishima en stark närvaro där. Alla arvfurstarna och deras keiretsu har kontor där, fast det är Marikos falang som har den största marknadstäckningen. Många keiretsu har både fabriker och bostäder här.

Storfursten har sitt formella residens på Luna, nära Kartellens byggnad. Storfursten är omgiven av sina konkubiner och hatamoto. Han lever ett lättjefullt och meningslöst lyxliv. Han förhandlar fram avtal och utfärdar edikt som folk struntar i. Han officierar vid många urgamla ceremonier som härrör från den tid då storfursten enväldigt styrde Mishima. En gång om året, på hans födelsedag, är arvfurstarna tvungna att besöka honom, lyssna till honom och ge honom presenter. De senaste åren har Moya skyllt på dålig hälsa och skickat sin "grå eminens" Nozaki som ersättare. Denna beräknade förolämpning har gjort den gamle mannen mycket irriterad, men det finns inte mycket han kan göra. En gång om året har storfursten formell audiens med Kardinalen, och de båda utfärdar en kommuniké med meningslösa vädjanden om vänskap mellan Mishima och Brödraskapet.

## TRIADEN

*Tanaka Ken studerade männen noga. Det var svårt att säga vilken av dem som var den farligaste. Chan Li såg ut att vara ledaren, en lång ung man i prydlig svart kostym, vit skjorta och svart slips, ögonen dolda bakom mörka solglasögon. En chef, förvisso. Farlig? Inte uppenbart. Han bar inga synliga vapen, men det fanns något i hans självsäkra nonchalans där han satt bakåtlutad i sin fåtölj, som vittnade om att han var en man att räkna med. Ken betvivlade inte att det fanns minst hundra beväpnade vakter i detta eleganta kontorshus, som kunde tillkallas på ett ögonblick.*

*Den storväxte ronin som stod bakom Chans stol såg förvisso farligast ut. Han var lika malplacerad i det här lyxiga rummet som en vildkatt i en katedral. Rustningen var bucklig men i användbart skick. Han höll en naken katana i ena handen och en Tambu Windrider maskinpistol i den andra. Hans uttryckslösa ansikte var ärrat och näsan bruten. Här var en man som sett många strider och överlevt dem alla. I en strid skulle han vara livsfarlig, men han representerade en sorts fara som Ken kunde hantera.*

*Den gamle mannen som satt på golvet vid Chans fötter såg inte farlig ut alls. Hans ögon var glansiga av den narkotiska djävulsörten som han rökte i en pipa. Hans ceremoniella gröna silkeskimono var fläckig av salivstänk. Han såg liten och svag ut. Kindbenen stod ut kraftigt, ögonen var mörka som en lemurs. Nej, han såg inte farlig ut. Men utseendet kunde vara bedrägligt. Mannen var förmodligen något slags mystiker, gissade Ken. Han måste ha mäktiga krafter, annars skulle han aldrig blivit rådgivare åt en så mäktig boss som Chan Li.*

*Han bortsåg från de två muskelknuttarna som flankerade dörren. Båda hade en kpist i vardera handen, båda uppvisade den sortens hårda muskler som man får av ständig träning i stridskonster men ingen av dem utgjorde något hot jämfört med de andra tre.*

*Tanaka Ken bestämde sig för att Chan Li var den farligaste. En så ung man skulle aldrig ha lyckats bli ledare för Svarta Draken om han var en dåre eller en vekling. Han utstrålade ledarförmåga, auktoritet och stora dolda kraftresurser. Han var lika farlig som en giftorm, lika smart som en av mörkrets demoner.*

*"Ni har inte svarat på min fråga!"*

*Gängbossen såg upp som om han blivit överraskad av Kens röst. Han log, som om han förstod att Kens ohövlighet berodde på en indignation som var större än en man kunde förväntas kontrollera.*

*"Jag satt och tänkte, gamle vän. Jag försökte fundera ut vem som kan vara tillräckligt dum för att skicka tre tatuerade män och försöka döda en hedrad allierade till mig, på mitt eget territorium, utan mitt tillstånd."*

*Tanaka Ken hörde den undertryckta vreden i den yngre mannens röst. Han kontrollerade den väl, men den fanns där. Om Chan Li låtsades vara arg, så var han en mycket bra skådespelare. Ken kunde mycket väl föreställa sig att han var uppretad över hela historien.*

*Det fanns naturligtvis andra saker som bekräftade vad gangstern sade. Först och främst skulle han inte ens ha talat med Ken om det var han själv som beordrat mordförsöket. För det andra hade Ken och Chan Li haft en hel del förbindelser under årens lopp. Det fanns en gammal allians mellan Bata och Svarta Draken i det här området. Triaden fungerade ibland som ögon och öron åt klanen Bata, i utbyte mot att de fick ha sina aktiviteter i fred.*

*Den gamle mannen såg upp på Chan Li med en knarkares trötta, ledsna ögon. Chan Li lutade sig fram och den gamle mannen viskade något i hans öra. Gangstern nickade två gånger och reste sig. Han gick tvärs över rummet, öppnade skärmarna och steg ut på balkongen. Han tecknade åt Ken att följa med.*

*Utan rädsla följde Ken efter.*

*Därifrån kunde han se ut över den kaotiska blandningen av byggnader som täckte sluttningen ända ned till Longshores hamn och havet där bortom. En zeppelinare gled genom luften och speglade sig i den oljiga vattenytan. Rökspåret från ett landande rymdskepp svävade som ett skrivtecken högt där uppe i skyn.*

*"Jag minns när havet var blått och rent. Då var jag en liten pojke. Longshore var så vackert." Chan Lis röst lät vemodig.*

*Ken nickade och undrade vad det var som gangstern försökte säga honom. Han frågade.*

Fortsättning på s.48



Fortsättning från s.47

*"Många saker förändras, gamle vän. En gång var det här havet fritt från föroreningar. En gång var vår korporation obesmittad av Mörkret. Inte nu längre. Saker förändras."*

*Ken sade ingenting men tänkte att tiderna verkligen var dåliga när man fick höra en gangster som pratade nostalgiskt om den gamla goda tiden.*

*"Jag tror att männen som försökte döda dig hörde till Svarta Vallmons triad. Du bör veta att vi ligger i krig med dem och håller på att förlora. De har stöd av många gamla och mäktiga keiretsu. Furst Nozaki själv sägs stödja dem."*

*"Varför ville de döda mig?"*

*"Jag gissar att det var för att du en gång förolämpade Suritomo Kim. Den historien är känd över hela Longshore. Jag gissar att han planerat en vanhedrande död åt dig som hämnd. Likaså tror jag att det var hans farbror som köpte en ärelös död åt din länsherre."*

*"Kan du bevisa det?"*

*"Jag kan inte bevisa någonting. Även om jag kunde skulle det inte betyda någonting. Vem skulle jag anklaga? Vem skulle tro mig? De gamla tiderna går mot sitt slut, min vän. Nya makter rör på sig. Det är inte ens säkert att arvfurstarna kan motstå dem."*

*"Hur vet du detta?"*

*"Vi har ögon och öron. Få ord yttras i de mäktigas salar utan att jag får höra dem, på ett eller annat sätt."*

*"Du sa att furst Suritomo var ansvarig för min länsherres död."*

*Gangstern nickade.*

*"Jag ska döda honom."*

*"Hur? Tänker du storma hans borg alldeles ensam? Han har femtio tusen samurajer. Eller ska du hyra lönnmördare? Det är inte din stil. Vad tänker du göra?"*

*"Det måste finnas något jag kan göra."*

*Chan Li log. "Om du vill skada din länsherres mördare finns det en sak du kan göra."*

*Ken studerade honom noga. Han visste att de närmade sig det verkliga skälet till att Chan Li berättade allt detta för honom. Han förstod att det var något som gangstern ville att han skulle göra.*

*"Vad?"*

*"Det finns en kvinna. Suritomo Omi vill se henne död. Du måste hålla henne vid liv."*

*"Hennes namn?"*

*"Aki Katsumi."*

# MISHIMAS LAG

Megakorporationen Mishima har inga skrivna lagar som alla måste lyda. I stället för skrivna lagar säger Mishimas traditioner att alla måste lyda sina överordnade. Allmogen lyder samurajerna, samurajerna lyder sina länsherrar, länsherrarna lyder sina daimyos och daimyos lyder arvfurstarna.

I normalfallet bestämmer arvfursten allmänna riktlinjer för hur verksamheten ska skötas. Maru, till exempel, ogillar alla former av onödig grymhet mot allmogen. Moya däremot uppmuntrar samurajerna att hålla allmogen under sträng kontroll. Men arvfurstarna lägger sig sällan i keiretsus inre administration. De flesta daimyos och länsherrar är fria att utfärda vilka bestämmelser de vill på sina områden. När en ny daimyo eller arvfurste tar över makten, brukar han utfärda ett edikt som anger i stora drag hur han tänker styra sitt rike.

## RÄTTSVÄSENDET

Rättsskipningen inom en furstes område bestäms helt av länsherren. De flesta använder samurajpatruller för att hålla ordningen. Utredningar av mord och andra brott sköts av särskilda domare som utnämns av länsherren. Ibland kan även allmoge kallas in som experter för att hjälpa till med det tekniska. En domares beslut är alltid slutgiltigt. Eftersom de flesta samurajer tycker att polisarbete är trist, är kvalitén på rättsskipningen i Mishima ofta usel.

Eftersom samurajer längtar efter tillfällen att få använda sina svärd är våldsbrott rätt sällsynta. Samurajer älskar att hitta bankrånare och andra brottslingar som de kan hugga ihjäl på fläcken. Å andra sidan är samurajpolisen inte särskilt intresserade av korrumption, bedrägerier och ekonomisk brottslighet. De vill hellre ut och slakta våldsbrottslingar. Manschettbrottsligheten frodas därför i Mishima, åtminstone tills någon högt uppsatt daimyo beordrar en utrensning av alla korrumperade personer.

Vissa herrar går längre än att bara låta samurajer sköta bevakningen. De organiserar verkliga polisstyrkor, komplett med uniformer och disciplinregler. Sådana styrkor är vanligast i Mishimas delar av stora städer som Luna och San Dorado. Orsaken är främst att Mishima inte vill riskera några diplomatiska incidenter när man har andra megakorporationers befolkning alldeles inpå sig. På dessa platser kan det till och med finnas riktiga domstolar. De är ofta utformade som hos andra korporationer, men ofta är de bara ett spel för utomstående.

Ett annat verktyg för rättsväsendet i Mishima är de omfattande nätverken av spioner, tjallare och provokatörer som finns överallt, och rapporterar allt som händer till länsherrens spionchef. Sådana spioner är mycket farliga eftersom de kan utnyttja sin ställning för att hämnas eller för att skaffa sig makt. Det händer att informatörer låter sig mutas av brottslingar.

Ämbetsmän blundar ofta för den organiserade brottslighetens framfart, så länge triaderna avskräcker frilansande brottslingar och betalar tribut till den lokale härskaren. Dessa gangsters är ofta en viktig del av länsherrens underrättelsetjänst. Alla dessa faktorer gör att Mishimas områden i allmänhet är rätt säkra, även om utlänningar ofta betraktar Mishima som en grogrund för laster och brott. Triaderna använder gärna Mishimas områden som trygga baser dit de kan dra sig tillbaka medan de bedriver kriminella affärer på andra korporationers territorier. Om en triad till exempel försöker operera på Capitols område, skulle Capitols säkerhetsstyrkor omedelbart krossa dem. Men från sin bas i det intilliggande Mishima-området kan triaden arbeta ostört och tjäna pengar på Capitols område.



# YTTRE PROBLEM

En länsherre är inte bara ansvarig för att hålla ordningen i sitt område utan också för att skydda sina gränser. Det finns ofta bittra konflikter om gränserna mellan Mishimas feodalherrar, med ständiga småstrider som resultat. Det är sällan som de här konflikterna leder till riktiga krig eftersom härskarna brukar föredra diplomati och lönnmord framför att riskera sina trupper. Eftersom de flesta länsherrar inte vill be sina överordnade om hjälp, förblir gränsbråken i regel lokala och små. De högre herrarna brukar respektera sina vasallers rättigheter och ingriper bara om dispyterna hotar deras keiretsus stabilitet.



## TRIADERNA

Triader finns överallt i Mishimas områden. Varje triad har sitt eget område och sina egna hemliga tecken och koder. De är en form av organiserad brottslighet med stor makt och mycket pengar. Triaderna är antagligen den äldsta och mest framgångsrika typen av organiserad brottslighet i solsystemet. De kontrollerar sina intressen genom talrika agenter som finns överallt. De är kända för sin våldsamhet och girighet.

Varje triad har en egen symbol. Det kan t.ex. vara en svart drake, ett gyllene öga eller en röd lotusblomma. Varje medlem har denna symbol tatuerad på sin kropp i psykoaktivt bläck. Dessa tatueringar är osynliga tills bäraren vill att de ska framträda, och de fungerar som igenkänningstecken för andra medlemmar av organisationen. Brödraskapet har utvecklat ett kemiskt bad som gör dessa tatueringar synliga, men det hjälper förstås inte förrän man har fångat brottslingen.

Varje triad är unik. Varje triad har sin egen specialitet. Svarta Draken specialiserar sig på industrispionage och vapenhandel. Gyllene Ögat driver bordeller. Svarta Vallmon sysslar med droger och hazardspel. Olika triader är organiserade på olika sätt. Svarta Draken styrs av en ensam ledare, som aldrig kallas för något annat än Svarta Draken. Gyllene Ögat styrs av ett råd som består av dess främsta bossar. Svarta Vallmon styrs av en familj där makten går i arv. Vid sidan av de stora triaderna finns det många små som arbetar lokalt.

Varje triad har många filialer och underavdelningar. De är uppdelade på små territorier som vart och ett har sin egen boss. Dessa bossar delar upp sina områden på ännu mindre enheter, varje underhuggare har sitt eget lilla område. Inom dessa områden försöker triaderna att skaffa sig monopol på den typ av brottslighet de sysslar med. Det betyder att alla tre av de dominerande triaderna kan finnas representerade i ett och samma område. Uppdelningen mellan dem följer inga bestämda principer, utan ofta försöker en av dem tränga sig in i en annans bransch. Sådant kan resultera i blodiga strider som ofta inte slutar förrän båda sidorna är kraftigt försvagade eller den ena sidan har utplånats. Om en triad mister hela sin organisation på en plats skickar man snart dit en ny ambitiös boss för att återta det man förlorat. Då börjar striden på nytt.

Triaderna är så framgångsrika därför att de passar som hand i handske i Mishimas system. De samarbetar med myndigheter och agerar ofta som inofficiell underrättelsetjänst åt feodalherrarna. Triaderna kan utföra tjänster åt feodalherrar som de själva inte vill smutsa sina händer med: rån, mord, sabotage, industrispionage.

En annan sak som gör triaderna framgångsrika är medlemmarnas fullständiga lojalitet mot sina organisationer. Att bli med i en triad är som att bli adopterad av en familj. Man lägger alla sina tidigare vänskaper och lojaliteter åt sidan, och svär fullkomlig trohet mot triaden med de starkaste eder. Den som bryter en sådan ed kan räkna med att tillbringa resten av livet som en jagad man, ständigt förföljd av triadernas lönnmördare, de fruktade Tatuerade Männen. Dessa personer har hela kroppen täckt av komplicerade tatueringar och är ytterst vältränade på att döda. Triaderna har också stora färdigheter i hjärntvättens urgamla konst. Medlemmarna är mentalt förberedda på att hellre dö än avslöja sina hemligheter. Denna hypnotiska programmering tål praktiskt taget alla former av tortyr och psykisk press.

Triaderna lär sina medlemmar alla slags stridskonster, och förväntar sig att alla medlemmar ska kunna slåss. Deras kämpar hör till världens skickligaste i obeväpnad strid. Eftersom triaderna hör till de ljusskygga elementen i Mishimas samhälle kan de fungera som perfekta täckmantlar för de Mörka Apostlarnas kulter. Brödraskapet har märkt den Mörka Symmetrins närvaro i vissa triader, och det Andra Direktoratet har en hel avdelning som enbart ägnar sig åt att bevaka och utplåna dem när man kommer åt.

# SHADOW WALKER-KULTEN

I Mishimas ämbetsverk hör man ofta rykten om de fruktade Shadow Walkers. Många tror att dessa lönnmördare bara är en legend. Få vet den hemska sanningen — de existerar.

Även för dem som är kunniga i dessa saker finns det väldigt lite säker information om kulten. En del anser att den är ett redskap åt Mishimas högsta styresmän. Andra menar att det är en rest av en gammal utdöd religion. En annan teori är att Shadow Walkers är en del av en mäktig konspiration som finns överallt i Mishimas samhällen. Ytterligare några säger att Shadow Walkers är uppdelade på många inbördes stridande sekter, en del som följer ljuset, andra som tjänar mörkret. Åter andra tror att Shadow Walkers, under sina svarta rustningar och masker, är deformerade mutanter. Ingen Shadow Walker har någonsin blivit fångad levande, och ingen död kropp har kunnat undersökas. Deras kroppar innehåller enzymer som gör att när en Shadow Walker dödas eller blir fångad, löses kroppen upp till en slemmig protoplasmisk gegga.

Rykten säger också att kulten stjäl spädbarn från deras föräldrar och uppfostrar dem i kultens mystiska seder så fort de är så gamla att de kan gå. Det sägs att sådana barn får särskilda droger som ökar tillväxten hos deras muskelvävnad och gör dem aggressiva. Allt detta påstås ske i kultens avlägsna befästa kloster. Drogerna sägs också göra barnen motståndskraftiga mot smärta och gifter. Med urgamla förbjudna tekniker stärker eleverna sina nervsystem tills de har reptilsnabba reflexer. Från tre års ålder får de lära sig stridskonster. Från fem års ålder tränas de i alla upptänkliga sätt att döda. De indoktrineras också grundligt i kultens filosofi, tills deras lojalitet är total. De allra bästa eleverna får vara med om ännu mer besynnerliga riter och kommer att utgöra eliten bland Shadow Walkers, de som kallas Dödsbringarna.

Det betyder förstås att ingen adelsman i Mishima kan tänka sig att ha några öppna förbindelser med Shadow Walkers, men det är samtidigt förvånande ofta som de dyker upp på slagfälten när Mishimas arméer kämpar.

Ryktena om Shadow Walkers är alltså nog så skrämmande, men verkligheten är värre. Shadow Walkers bildades under den Neroniska Schismen av en individualistisk Teknomagiker som blivit anhängare till Algeroth. Han kallas för den Förste Mästaren. Denne teknomagiker tillhörde en gammal samurajfamilj, vilkas landområden ödelades av deras fiender, familjen Naga, i ett av Mishimas blodigaste inbördeskrig. Eftersom Algeroth inte hade lyckats rädda hans familj från förintelse vände sig denne teknomagiker mot Algeroth och gjorde en kupp inom sitt eget Fördärvets Tempel. Han stal dess utrustning och flydde med sina få återstående släktingar ned i Merkurius underjordiska värld. Hans släkt var nu ronin, och de var alla framstående utövare av stridskonsterna. De hade mist allt till sin ärkefiende, klanen Naga. Den Förste Mästaren lade ihop sina kunskaper om bioteknologi med sin redan stora kunskap i ki-krafternas hemligheter, och föresatte sig att göra sina släktingar till en verkligt formidabel styrka. Han gav dem namnet Shadow Walkers, vilket antydde deras mörka ursprung och planer. Shadow Walkers startade en mord- och terrorkampanj som raderade ut klanen Naga och tillfredställde därmed Mästarens och hans släktingars ära. När Naga-klanen var besegrad visste de inte vad de skulle göra därnäst. Genom att använda Mörkrets teknologi hade de ställt sig utanför Mishimas samhälle. De förföljdes både av Algeroths och Brödraskapets agenter. Vad kunde de ta sig till?

De gömde sig i den avlägsna vildmarken och gjorde upp planer. Under de följande generationerna finslipade de sina tekniker och blev perfekta på att döda tyst och försvinna snabbt. Den Förste Mästaren utvecklade nya bioteknologiska redskap, till exempel det upplösande enzymet som garanterade att en dödad Shadow Walkers kropp snabbt skulle lösas upp till en slemmig protoplasmisk massa. De stal hjärntvättens hemligheter från Svarta Drakens triad och skaffade sig en unik samling förbjudna stridstekniker. De sålde sina tjänster åt alla som hade råd med dem De slöt hemliga förbund med arvfurstarna som skulle garantera deras säkerhet i alla Mishimas riken. På många sätt har Shadow Walkers blivit ett viktigt verktyg i Mishimas statskonst, ett yttersta vapen mot korporationens fiender.



## I DET UNDRE MÖRKRET

*Hissdörren öppnades med en väsning. Lukten av formalin angrep hans näsa. Suritomo Kim tittade ut över sin farbrors hemliga, privata våning. Det allra heligaste. Här på den understa nivån under Suritomo-borgen förvarade Omi sina högst älskade skatter. Kim ryste, och det var inte av kyla. Här fanns en känsla av fruktansvärd ondska som fick honom att känna sig alldeles kall inombords.*

*Kim steg ut ur hissen och gick nedför en korridor. Båda väggarna var täckta av hyllor med glaskärl. I varje kärl låg ett konserverat människohuvud. De var för många att räkna. En del hade tillhört män, andra kvinnor, några barn. Många uttryckte skräck och fasa. Någras ansiktsuttryck var fridfulla, som om de förstått vad som väntade dem och fogat sig i sitt öde. Några avspeglade bottenlöst hat, eller förvåning, eller förakt. Alla flöt nu i en klar konserverande vätska. Kim ryste igen. Han visste att huvudena hade tillhört alla de fiender som Omi dödat eller låtit mörda. Han visste att hans egen fars huvud fanns någonstans bland dem.*



*Hans farbror satt vid ett litet arbetsbord mitt i bunkern. Framför honom stod fem glasburkar. I dem låg huvudena av en man, en kvinna och tre små barn. Suritomo såg ned på huvudena av furst Bata, hans fru och barn, med något av kärlek i blicken. Eller kanske han mer såg ut som en snåljåp som betraktade sina rikedomar. Bakom honom, i ett avlägset hörn, fanns en fläck av djup skugga. Det kändes som om den innehöll en fruktansvärd närvaro av något som till och med var värre än en dödsbringare. Kim fann att han var oförmögen att se åt det hållet, trots att hans ögon drogs dit innan han kunde slita dem därifrån i fasa.*

Fortsättning på s. 54

# MISHIMAS ARMÉER

Mishimas militär är unik genom att den inte har någon formell organisation. Varje länsherre har sitt följe av samurajer som han själv för direkt befäl över. Varje keiretsu håller sina egna styrkor till korporationens försvar. Traditionellt finns ingen särskild rangordning eller arbetsfördelning, bara de trohetseder som varje samuraj svär till sin överordnade. Länsherrar i Mishima kan ställa upp arméer av starkt varierande storlek, från den minsta fabriken med något hundratal krigare till de största keiretsu med tiotusentals vältränade soldater. Kvalitén på deras träning, utrustning och disciplin varierar också beroende på daimyons resurser.

Eftersom ingen krigsherre kan vara överallt samtidigt har Mishima utvecklat en struktur som kan skötas av ett minimum av underordnade.

Den grundläggande enheten består av fem till tio man, kallas grupp och leds av en korpral. En enhet bestående av fem till tio grupper kallas för pluton och leds av en löjtnant. Fem till tio plutoner är ett kompani och leds av en major, fem till tio kompanier är en bataljon som leds av en överste. En armé kan bestå av hur många bataljoner som helst, och dess befälhavare kallas general.

På varje nivå i armén tar befälen order från befälet på nästa högre nivå. Det kan gå fort att bli befordrad. En överordnad kan belöna en tapper soldat när som helst genom att befordra honom. På motsvarande sätt kan han degradera sina underordnade efter behag. Detta är både styrkan och svagheten i Mishimas system. Om en befälhavare snabbt befordrar sina effektivaste soldater kommer de meniga att lita på hans omdöme. Men det kan lika gärna hända att befälhavaren omger sig med favoriter och lismande ja-sägare, vilket undergräver truppernas respekt för hans ledarskap. Allt i Mishimas arméer beror på den enskilde officerens skicklighet och ledarskap.

## FANBÄRARE

En viktig medlem av varje trupp är fanbäraren. Det är oftast den starkaste, vildaste och farligaste krigaren i truppen, eftersom han bär dess ära på sin rygg. En käpp fästs på hans rustning och i dess spets sätter man enhetens symbol. Vanligen bär dessa små flaggor länsherrens symbol och enhetens storlek och nummer. Att förlora flaggan är en svår förödmjukelse, och krigarna kämpar vildsint för att skydda den.

## UTRUSTNING

Vilken utrustning en samuraj har beror helt på hans status och rikedom. Alla samurajer utom de allra lägsta förväntas hålla sig själva med vapen och rustning. De fattigaste samurajerna får låna sin utrustning av länsherren. Eftersom varje normal samuraj betalar sin utrustning själv finns det stora variationer mellan olika Mishima-styrkor, även inom keiretsu av samma storlek.

Vissa keiretsu föredrar att använda små, vältränade och välutrustade styrkor, andra föredrar väldiga horder av enkelt utrustade soldater. En sak är i alla fall säker, en länsherre har alltid vapen och rustning som är minst lika fina som hans vasallers. Mäktiga herrar har ofta dyrbara, specialanpassade vapen som är mycket effektivare än något deras vasaller har råd med. En länsherres hatamoto brukar också ha bättre utrustning än vanliga samurajer. Vissa typer av vapen skiljer Mishimas krigare från andra korporationer.

Traditionen kräver att varje samuraj ska ha två svärd: det långa katana och det korta wakizashi. Alla samurajer tränas från barndomen på att använda dessa svärd. Svärdens stora känslomässiga betydelse som symbol för samurajens livsstil gör att de betraktar strid med svärd som mer ärofull än något annat. I en svärdsduell kan man se sin motståndare i ögonen, i segerns ögonblick såväl som nederlagets. Svärden är ett fysiskt bevis på samurajens status och ära. När en samuraj blir vanhedrad använder han det korta svärdet för att begå rituellt självmord, som kallas seppuku. Men samurajerna tränar inte bara strid med svärd. De övar också med

moderna eldvapen. Men djupt inne i sin själ tycker alla samurajer att dessa vapen är fega och föraktliga.

Alla samurajer förväntas också bära rustning i strid. En del av dessa stridsdräkter är enkla, lätta anordningar som inte skyddar mot mer än enklare stötar. Andra är mekaniserade och ger bäraren större rörlighet och ökad styrka. Stridsdräkterna är personliga och målade för att visa vilken släkt samurajen tillhör och vilken länsherre han lyder. Shoa keiretsu har nyligen börjat tillverka en mycket avancerad typ av stridsdräkt som ger bäraren det yppersta av skydd och förstärkning.

Mishima har ett vapen som de är ensamma om bland megakorporationerna. Det är meka, väldiga robotar som kan styras av en ensam samuraj eller av en besättning. De ser ut som stora mekaniska människor, men är i själva verket en sorts stridsvagnar. Genom sin storlek kan de krossa andra stridsfordon under sina fötter. De är förstås otroligt dyra att tillverka. Endast de största keiretsu har råd med dem. På grund av kostnaderna använder man dem länge, ibland kan en meka vara i bruk i flera generationer. Vissa sådana meka har blivit berömda och fått egna namn. Den mäktiga Mörkerdödaren stoppade den Mörka Legionens offensiv mot Quanto-provinsen nästan på egen hand och krossade nefariten Haleks citadell med sina jättelika nävar av hårdmetall. De Ansiktslösa Främlingarnas Sönderslitare har gjorts odödlig genom en staty i full storlek, som står i staden Shoa. Den förstörde tvåhundranittio stycken av Bauhaus stridsvagnar under belägringen av Shoa.

I århundraden har endast samurajer deltagit i strid, men krigen mellan korporationerna har decimerat de aristokratiska klanerna. Furst Maru insåg att man behövde hitta soldater på annat håll för att så emot både de andra korporationerna och den Mörka Legionen. Maru satte vapen i händerna på allmogen och kallade dem Ashigaru. Många konservativa samurajer protesterade mot att allmogen skulle få hantera vapen. Men både Maru och Mariko har insett att Mishima inte kan överleva utan dessa extra trupper. De flesta av Ashigaru är mycket lojala eftersom de har fått ett fantastiskt privilegium. Genom att kämpa väl har några av dem till och med chansen att bli upphöjda till samurajer.

Fortsättning från s.52

*"God afton, brorson", sade Suritomo Omi med förakt i varje ord. "Jag är verkligen glad att du kunde komma."*

*"Jag har inte fått tag på kvinnan ännu, men jag vet namnet på hennes kontaktman i Imperial. McBride. Jag låter skugga honom. Din önskan är min lag, farbror."*

*"Verkligen? Varför gör du då ditt bästa för att göra mig arg?"*

*"Göra dig arg, herre?"*

*"Ja!" vrålade Omi och reste sig. Han svepte bort glasburkarna med armen. De flög över rummet och krossades mot golvet. Huvudena rullade ut, med konserveringsvätska droppande från ögon och näsor. Farbrodern tornade upp sig över Kim. Instinktivt famlade han efter sitt svärd.*

*"Gör inget dumt, brorson", varnade Omi. Makten i hans röst fick Kim att stelna av rädsla.*

*"Hur har jag vredgat dig, herre? Om jag gjort det ber jag att få begå seppuku och sona mitt brott."*

*"Jag är nästan frestad att bevilja din begäran, brorson. Om jag inte trodde att du var den bäste av alla de veklingar som kan ärva min egendom, skulle jag göra det."*

*Omi skakade huvudet. "Du är en dåre. Det räcker inte med att du låter Tanaka Ken förolämpa dig offentligt. Sedan går du och arrangerar ett försök att mörda honom. Det skulle väl inte ha varit så farligt om du inte förvärrat ditt första fel genom att misslyckas. Hämnd är förståeligt, men inkompetens är oförlåtligt."*

*Kim brydde sig inte ens om att undra hur hans farbror fått reda på att han anlitat Svarta Vallmon, trots alla säkerhetsåtgärder. Omis spionnät var legendariskt för sin effektivitet. Nu behövde han framför allt koncentrera sig. Han visste att farbrodern tänkte ge honom en läxa, på sitt eget grymma sätt. Om han tänkt döda Kim, skulle han redan varit död.*

*Allt detta var Tanaka Kens fel. Han förbannade den mannen. Varför kunde inte den styvnackade idioten ha accepterat Suritomos erbjudande om tjänst? Varför måste han förolämpa mig? Kim kände hur han rodnade av skam vid tanken. Han nästan önskade att han dragit svärd mot mannen, men det skulle ha varit meningslöst. Tanaka var en legendarisk svärdsmästare. Han skulle ha dödat Kim på fläcken, och Kim var ännu inte redo för det Stora Intet. Därför hade han svalt skammen av att bli förolämpad inför sina egna män, och betalat pengar för en maximalt ärelös död åt svärdsmästaren. Men på något sätt hade Ken överlevt. Tanken fick Kim att skära tänder av ilska.*

*"Tanaka Ken har en demonisk tur", sade han slutligen.*

*"Tror du det, brorson? I så fall är du verkligen en dåre."*

*"Vad menar du, herre?"*

*"Tanaka Ken är en stor krigare men tror du han skulle ha överlevt ett möte med en dödsbringare?"*

*Kim övervägde farbroderns ord. Vad var det han försökte säga?*

*"Kanske, herre."*

*"Det tror inte jag."*

*"Menar du att dödsbringaren lät honom leva avsiktligt, av särskilda skäl? Men varför?"*

*"Ah... äntligen börjar du använda huvudet till något annat än att tänka på flickor och spel. Dödsbringaren ville att han skulle leva. För att användas som ett vapen."*

*"Mot vem, herre?"*

Fortsättning på s.55

## MILITÄR DOKTRIN

Samurajer betraktar enskild strid som livets högsta värde. För dem är närstriden, där man står mot man, det enda verkliga provet på en krigares värde. Den disciplin och planering som behövs i en modern professionell armé är inget självklart för dem. Samurajer tror på modiga angrepp framifrån, och framför allt tror det på nödvändigheten att upprätthålla sin individuella ära till varje pris. De utkämpar hellre en duell mot en respekterad fiende, än skjuter honom på avstånd med kikarsikte. Rivaliteten mellan olika länsherrar gör det svårt att planera på lång sikt. Det är ett stort strategiskt problem att varje länsherre brukat leda sina trupper till den del av slagfältet där det verkar finnas mest ära att hämta, dvs där man kan slakta flest fiender snabbt.

I de små lokala stridigheter som föregick Korporationernas Andra Krig, fungerade de traditionella metoderna utmärkt. Men nu har megakorporationerna återupplivat det totala kriget. De andra korporationerna är mycket välorganiserade och använder samordnade, disciplinerade enheter på slagfälten. De oorganiserade, individualistiska Mishima-samurajerna har inte en chans. I strid man mot man är Mishimas soldater antagligen de bästa i solsystemet, men när man försöker göra en armé av dem fungerar ingenting. Hittills har de klarat sig avgjort sämre än de andra korporationernas styrkor.

Det var i Venus krigszoner, de mest omstridda platserna i solsystemet, som Mishimas traditionella krigskonst började förändras. Arvfursten Maru införde många nya idéer för att stå emot de andra megakorporationernas ständiga angrepp och de oupphörliga kränkningarna från den Mörka Legionen. Ställd inför Bauhaus och Capitols välorganiserade attacker och Imperials överlägsna specialstyrkor, blev Maru tvungen att försöka införa disciplin och förvandla den oordnade samurajhären till en modern yrkesarmé. Numera avrättar man befäl som sätter sin egen ära främst och inte följer stridsplanerna. En krigsakademi har öppnats i Quanto, där sönerna till Marus mäktigaste daimyos får lära sig moderna militära metoder av utomstående experter.

På slagfältet har de gamla traditionerna fortfarande betydelse för Mishimas soldater. Segra eller dö är fortfarande en högt värderad princip. Soldaterna låter sig hellre dödas än de retirerar och ger upp en meter av korporationens heliga mark. Att dö i strid betraktas fortfarande som det ärofullaste sättet att dö, och ger stor heder åt soldaten och hans familj. Varje furstes propaganda ser till att samurajernas hjältemod är välkänt och att alla är redo att dö på ett ärofullt sätt. I Mishimas städer finns det gott om heroiska soldaters gravmonument, dit människor gör pilgrimsresor för att åkalla sina förfäders andar och visa respekt för de döda.

## MISHIMAS FLOTTA

Det är enbart på Venus som Mishima har en sjögående flotta. Megakryssare beskyddar trupptransportfartyg och hangarfartyg. Varje keiretsu håller en egen flotta. Arvfursten Marus är den största. Hans flaggskepp, Drakarnas Furste, är det största krigsskepp som någonsin flutit i Venus oceaner. Deplacementet är 250.000 ton. Fartyget är späckat med vapen och dess skrov kan motstå en träff från de kraftigaste antifartygsmissiler man känner till. Dess väldiga 40-tums kanoner kan hamra den största fästning till grus.

Vem som helst med tillräckliga rikedomar kan ha en egen flotta i vattnet, men arvfurstarna har monopol på rymdflottor. Ingen annan i korporationen utom storfursten får äga rymdskepp. De tre arvfurstarna har varsin rymdflotta av handels- och krigsskepp. Moyas flotta är störst, men Marus ligger inte långt efter, särskilt på den militära sidan. Marikos rymdflotta är knappt hälften så stor som hennes rivalers, men hon har å andra sidan de bästa handelsförbindelserna med andra korporationer. Storfursten äger en gyllene rymdslup som används vid de sällsynta tillfällen då han lämnar Luna för att göra ceremoniella statsbesök.

Fortsättning från s.54

*"Mot mig, förstås. En sådan man är ett fruktansvärt vapen om han riktas åt rätt håll. Han kommer inte att sky några medel för att hämnas sin herre."*

*"Men varför skulle Skuggvandrarna göra så? De har inget skäl att gå emot dig, herre." Kim hoppades verkligen att det var så. Tanken på en vendetta från Skuggvandrarna mot hans familj var tillräckligt för att han skulle få lust att springa skrikande rakt ut i nattmörkret.*

*"Ja, det kan man verkligen fråga sig, brorson. Varför? Det är den frågan vi måste försöka besvara."*

*"Du tänker väl inte angripa kulten, herre? Det är självmord."*

*"Jag tror inte det. De har övernaturliga krafter till sin hjälp, men det har jag också."*

*"Har du, herre?"*

*"Ja, Kim. Jag vill att du ska möta Ishmayel."*

*Den mörka skepnaden drog ihop sig och verkade anta mänsklig form. Sakta formade den sig till en imponerande figur, dubbelt så lång som en människa, med tre horn på huvudet. Den steg fram. Varje rörelse vittnade om kraft och perfekt kontroll. Dess röda ögon lyste som smält lava. Den blottade sina huggtänder i en grimas som kanske var avsedd som ett leende.*

*Kim fick lust att skrika. Han kämpade för att inte kräkas av skräck. Nu förstod han varifrån den hemska känslan av kyla kom. Han stod inför en nefarit, de mörka Apostlarnas starkaste och mest majestätiska tjänare. En varelse som alla sanna människor hade svurit att bekämpa till döds.*

*Det fanns bara en sak han kunde göra. Han bugade som inför en överordnad. Farbroderns hånfulla skratt piskade Kims själ.*

*"För en gångs skull visar du verklig visdom, lille Kim."*

## KATSUMI

*Katsumi stirrade ut genom de tonade fönstren I Kirin-limousinen och försökte dämpa sin rädsla. Hon andades djupt och försökte koncentrera sig på att fokusera sin ki, som hon hade fått lära sig för så länge sedan. Det hjälpte inte. Hon var trött, utsliten. Hon visste att hon levat på gränsen till sin förmåga alltför länge. Alldeles för många goda människor hade dött plötsligt. Det var nästan som om Suritomo Omi hade lekt med dem hela tiden. Hon försökte slå bort den tanken.*

*Omi var inte allvetande. Han var bara mycket gammal, mycket ond, mycket listig och mycket rik. Om hon bara kunde hålla ut lite till skulle hon kunna undkomma honom. Men hon kunde inte låta bli att stirra ut i folkmassorna som trängdes på Longshores gator och önska att hon kunde byta plats med vem som helst av dem, till och med den fattigaste av de ansiktslösa tiggarna.*

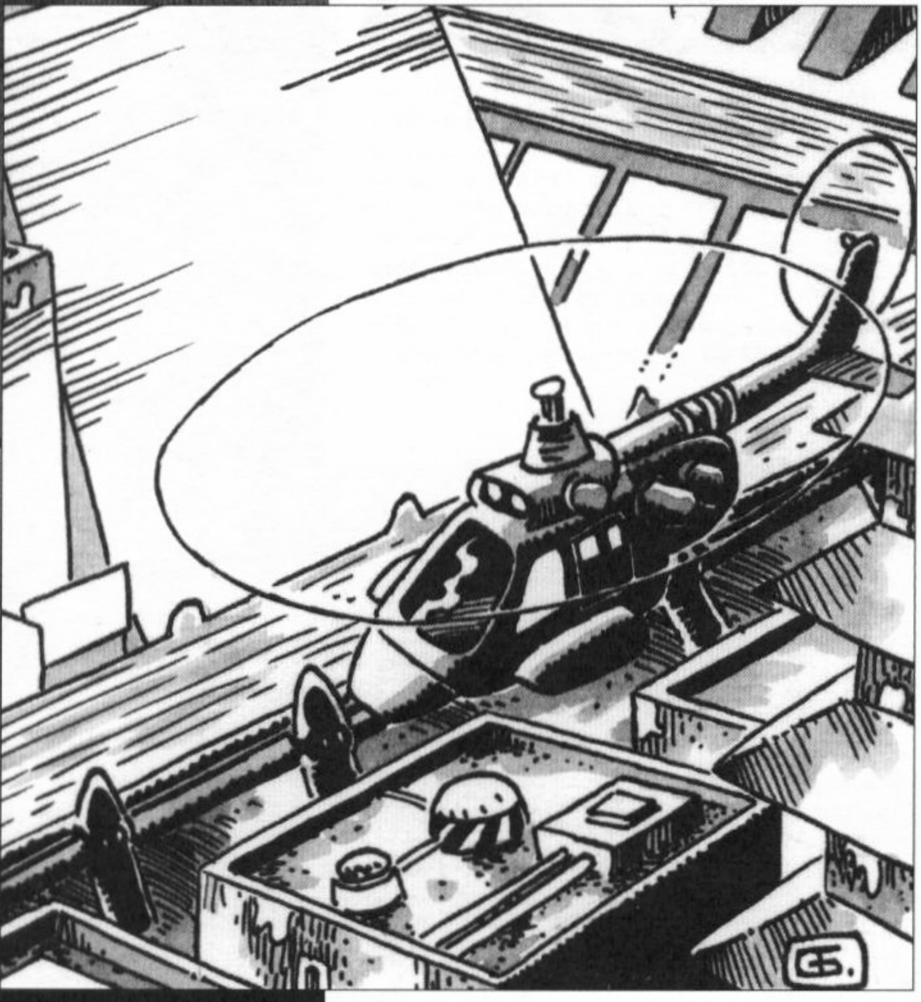
*Hon avundades mannen som satt bredvid henne, den nya livvakten som Chan Li hade skaffat henne. Han satt stilla och uttryckslös som en staty. Bara hans ögon verkade leva. De hade en höks vildsinta oräddhet. Hans händer rörde sig inte, men de var aldrig långt från ett vapen. Hon lät inte lura sig av hans bedrägliga lugn. Hon hade sett hans sort förut, män som kunde sitta perfekt stilla och sedan på en hundradels sekund förvandlas till en dödlig virvelvind. McBride hade varit sådan.*

*Hon skakade på huvudet. Hon hade ansett det som sitt livs största misstag att hon lät honom leva. En akt av svaghet. Ett förbjudet ögonblick då hon hade låtit känslorna ta överhanden över åratal av träning. Lämna aldrig några vittnen, hade Mara ständigt sagt. Hon undrade vad Mara skulle ha sagt om att McBride fick leva. Dårskap, min flicka, skulle hon ha sagt. Låt dig inte distraheras av att du gillar någon eller respekterar någon eller att han rört vid ditt hjärta. I slutändan är de ändå alla offer. Liksom vi alla, inte sant? Hon undrade vad hon skulle säga när de möttes.*

*Jag tror att jag skonade dig, McBride, för att du var ung och cynisk och modig och hade upplevt för mycket krig. Jag tror att jag skonade dig för att du var precis som jag. Du utkämpade dina strider i Venus djungler. Jag utkämpade mina i de Undre Städerna på Merkurius. Du var en soldat som slogs åt någon fjärran general, jag var en kurtisan och lönnmörderska som hamnat i de ständiga striderna mellan våra keiretsu.*

Fortsättning på s.57

## MISHIMAS FLYGVAPEN



Mishima har inte direkt varit någon föregångare inom flyget. På Merkurius använder de zeppelinare och helikoptrar i de väldiga bergrummen. På Venus gör arvfursten Maru sitt bästa för att skapa ett modernt flygvapen, men har hittills satsat mer på att reformera sin armé och flotta. Eftersom Marikos områden ligger i de öppna öknarna på Mars och gränsar till det starka Capitol, har hon tvingats bygga ett starkt flygvapen. Mera om Marikos flygvapen kan du få reda på genom att läsa om Capitols flygvapen i Capitol-boken. Helikoptrar används ofta för att transportera trupper runt hennes glesbefolkade domäner.

Ett flygvapen i Mishima ingår alltid i någon feodalherres styrkor. På grund av de höga kostnaderna är det bara de rikaste daimyos som har råd att hålla sig med egna luftflottor. Även de mäktigaste har sällan mer än ett dussin plan och kanske 50 helikoptrar. De enda större enheterna är arvfurstarnas personliga flygvapen, som kan ha hundratals fordon.

Eftersom Mishimas krigartraditioner är inriktade på individuell strid vill samurajerna helst bli jaktpiloter, där de har störst chans att få utkämpa ärorika strider mot värdiga motståndare. De betraktar bombning och bombplan som vanhedrande, eftersom det bara handlar om att vräka ut sprängämnen över fiender som man inte kan se. Det kräver ingen skicklighet och ger ingen ära. Eftersom samurajerna föredrar de mer heroiska flygduellerna tenderar deras flygstyrkor att ha oproportionerligt många jaktplan i förhållande till antalet bombplan.

Fortsättning från s. 56

*Kanske det var mer än svaghet, tänkte hon, kanske det var ödet. Kanske jag visste redan då att den här dagen måste komma, och att jag skulle behöva någon som jag kunde vara säker på inte hade gett upp inför Mörkret. Någon som fått lära sig att alltid kämpa emot, genom åratal av smärta och svårigheter.*

*Hon ryste. Det fanns så få kvar som hon kunde lita på. Omis makt hade fått otäckt mycket längre räckvidd. Hon försökte att inte tänka på den information hon bar i sitt huvud. Information som folk hade dött för. Hon var inte ens säker på att hon kunde lita på Chan Li fast hon hade arbetat åt honom av och till i över tjugo år. Hon var helt säker på att hon inte kunde lita på Imperials folk i staden. Alltför många hade blivit köpta. Hon hoppades att Michael kom ihåg det. Två gånger hade hon försökt att kontakta Imperial genom de vanliga kanalerna. Båda gångerna hade hon knappt undkommit med livet i behåll.*



*Hon undrade om han hade förlåtit henne. Förmodligen inte. Han var inte den typen. Hon undrade om han någonsin hade fått reda på vilken sorts man Thomas egentligen var — en knarksmugglare, mördare och dubbelagent som hade förrått både Imperial och sina egna överordnade i Mishima till Mörkret. Hon undrade om han hade listat ut att hela historien hade varit planerad.*

*Hon drog en djup suck. Snart skulle alltihop vara över, på ena eller andra sättet. Dumt att låta det oroa henne. Hon var bara trött. Om det var hennes öde att dö snart, så skulle det ske. Varför ödsla tid på att oroa sig för det? Hon tvingade sig att titta på klockan. Tid. Hon kände på sig att hon hade väldigt lite kvar av den varan.*

*Bredvid henne vände den nye livvakten Tanaka Ken på huvudet och betraktade hennes tårar.*

# NY UTRUSTNING

### DEMONJÄGAR-RUSTNING

*På den Förbjudna Ön bygger trollkunniga hantverkare dessa rustningar åt sina fanatiska demonjägare. Dräkterna har skräckinjagande demonansikten på ansiktsskydden och vassa taggar på axelplåtarna och handskarna. Rustningen är ett vapen i sig själv genom rakknivsvassa fenor som sticker ut från underarmarna. Stridsvärdena är likadana som för Shoa Ace stridsdräkt. Dessutom har demonjägarnas dräkter välsignats och smorts i mystiska ritualer som ger bäraren +4 på att motstå den Mörka Symmetrin. De flesta har 1T10 talismaner hängande från olika delar av rustningen. Dessa dräkter kan inte köpas för pengar. De tillverkas endast på den Förbjudna Ön.*

Shoa Ace stridsdräkt



## RUSTNINGAR

Mishima använder mycket speciella rustningar som är lätta att känna igen. De tillverkas av ultralätta keramiska material, förstärkta med metallplattor och rejält vadderade för att absorbera stötar. Tills nyligen fick bara samurajer använda rustningar, men i och med att man börjat använda allmogesoldater, s.k. Ashigaru, har även allmogen börjat få tillgång till dessa skydd. Det finns flera olika typer av skydd att välja mellan. Alla Mishima-rustningar är konstruerade så att bäraren ska kunna använda sina ki-krafter obehindrat.

På det vänstra axelskyddet bärs vanligen länsherrens emblem. På det högra sitter eventuella gradbeteckningar eller hederstecken. Ronin målar över båda axelskydden eller ersätter länsherrens symbol med Katakana-inskriptioner. Som individualister modifierar alla samurajer sina rustningar i större eller mindre utsträckning, så det finns många smärre variationer mellan stridsdräkternas utseende.

Det är bara Mishimas soldater som bär dessa rustningar, men utlänningar kan i regel få tag på dem till tredubbla priset på svarta marknaden.

### ASHIGARU

Dessa lätta rustningar används enbart av Ashigaru. Ingen samuraj kan tänka sig att bära en sådan dräkt — det vore under hans värdighet. Den består av en lätt keramisk bröstplåt samt arm- och benskydd. Armar och ben har RF 3. Bröstplåten har RF 4. Ashigaru-officerare bär tunnhjälmar som har RF 4. De flesta Ashigaru har inga hjälmar, bara en halsduk runt huvudet.

**PRIS**: 10.000 kronor.

### STRIDSDRÄKT

Detta är samurajernas vanliga rustning, ultralätt men ändå motståndskraftig. Den håller gradvis på att ersättas av de nya motoriserade stridsdräkterna, åtminstone bland de mer välbärgade samurajerna. Vanliga stridsdräkter används mest av lägre tankade samurajer och ronin. Dräkten består av bröstplåt, arm- och benskydd samt axelplåtar. Vanligen ger den RF 6.

**PRIS**: 35.000 kronor.

### MOTORSTRIDSDRÄKT

Motoriserade stridsdräkter var de första i den nya generationen Mishima-rustningar. Tanken var att skapa en mindre version av Meka-stridsmaskinerna. En motorstridsdräkt använder kontrollsystem byggda av Cybertronic för att styra ett komplicerat, tungt bepansrat hydrauliskt skal. Servomotorerna ökar bärarens styrka och snabbhet flera gånger om, förutom att det får honom att se mycket större och mer skrämmande ut. En krigare klädd i en motorstridsdräkt kan vara uppemot 210 cm lång och väger bortåt 500 kg. Deras kraftiga händer av metall kan krossa sten. Alla motordrivna rustningar byggs specifikt för en viss person. Många är försedda med skrämmande ansiktsmasker, extra stora axelplåtar och inbyggda vapen. Nästan alla har en flaggstång på ryggen så att bäraren kan signalera vem han kämpar för.

I den första versionen hade de här stridsdräkterna en svaghet som gjorde att kraftaggregatet kunde explodera om man träffade på ett visst ställe. På nyare modeller har detta rättats till. När en rollperson använder en motorstridsdräkt ska man använda dräktens stridsvärden och förmågor i stället för personens egna.

**RF**: 10. Har du den gamla modellen betyder en perfekt träff på bröstplåten att kraftaggregatet exploderar, vilket gör 1T10+1T6 ytterligare skada på dig. Pansaret skyddar inte mot detta.

**PRIS**: Äldre version: 150.000 kronor;
Nyare version: 200.000 kronor

**FÖRFLYTTNING**: 4

**OB**: +4

**STY**: 50

### SHOA ACE STRIDSDRÄKT

Det här är det allra senaste, en hydrauliskt driven Shoa-dräkt med Cybertronic-elektronik. Alla de högsta adelsmännen i Mishima använder sådana dräkter. Till utseendet liknar de vanliga motorstridsdräkter, fast de är lite större. Den verkliga skillnaden är högre hastighet, större kraft och bättre skydd. Shoas nyaste modeller är överlägsna alla andra Mishima-rustningar och utgör det främsta man kan konstruera idag.

**RF**: 12

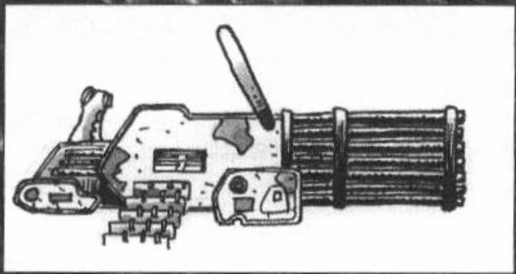
**PRIS**: 300.000 kronor

**FÖRFLYTTNING**: 5

**OB**: +5

**STY**: 70

## DRAGONSTORM TURBOCANNON

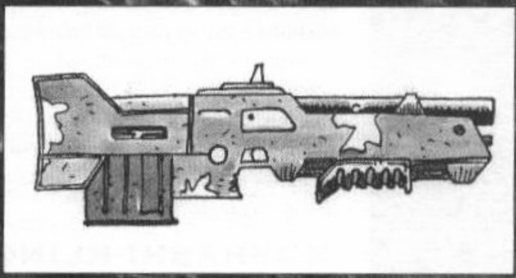


Denna hemska maskinkanon konstruerades för att användas i de täta djunglerna på Venus. Den kan fungera som understödsvapen för en pluton eller monteras på en AFV eller en stridsdräkt. Det är en kraftig kulspruta med 25 roterande pipor som laddas från ett magasin undertill. Den använder ett nytt cryogeniskt kylsystem och kan skjuta 1000 supertunga pansarbrytande kulor per minut. Med sina korta pipor har det dålig träffsäkerhet på längre avstånd, men det betyder inget om man främst är ute efter förkrossande eldkraft.

| V | L | MAG | FUNK | RÄCKV | STY |
|---|---|---|---|---|---|
| 40 | 90 | — | A | 600 | 40 |

| OT | EF | SKA | PRIS |
|---|---|---|---|
| 3 | 5 | 1T6+10 | 45,000 |

## DEMONFANG ROCKETGUN

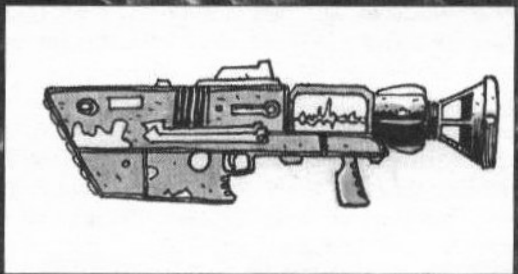


Detta unika vapen skjuter raketdrivna explosiva kulor. Vapnet konstruerades främst för att användas mot tungt bepansrade mål. Att använda det mot vanliga människor är att gå till överdrift.

| V | L | MAG | FUNK | RÄCKV | STY |
|---|---|---|---|---|---|
| 40 | 120 | 50 | M | 2000 | 40 |

| OT | EF | SKA | PRIS |
|---|---|---|---|
| 3 | 6 | 1T10+10 | 55,000 |

## DEATHSHRIEKER SCREECHGUN

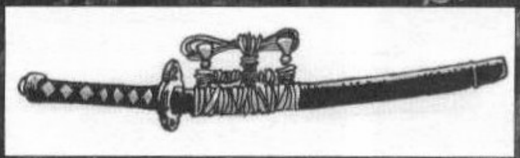


Detta experimentella vapen är uppkallat efter det gräsliga ylande det ger ifrån sig när det används. Enbart ljudstyrkan är tillräcklig för att få oskyddade öron att blöda, men det är inte dess värsta effekt. Den sänder ut kraftiga resonansvibrationer mot målet. Vibrationerna går genom rustningen, slår sönder cellväggarna i levande vävnad och pulvriserar känsliga elektroniska komponenter. Dödstjutare påverkas inte av rustningar.

| V | L | MAG | FUNK | RÄCKV | STY |
|---|---|---|---|---|---|
| 40 | 100 | — | M | 100 | 40 |

| OT | EF | SKA | PRIS |
|---|---|---|---|
| 3 | 2 | 1T10 | 50,000 |

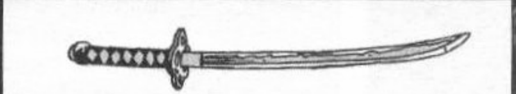
## KATANA



Samurajernas traditionella långsvärd. Det vanligaste närstridsvapnet i Mishimas arméer.

| V | L | STY | SKA (1H) | SKA (2H) | PRIS |
|---|---|---|---|---|---|
| 3.4 | 119 | 12 | 1T4 | 1T6 | 9700 |

## WAKIZASHI



Traditionellt kortsvärd som oftast används för att begå seppuku. Vissa samurajer har lärt sig konsten att kämpa med ett svärd i varje hand och använder wakizashi tillsammans med sin katana.

| V | L | STY | SKA (1H) | SKA (2H) | PRIS |
|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 80 | 10 | 1T4 | 1T4+2 | 7700 |

## SLÄKTKLENODER

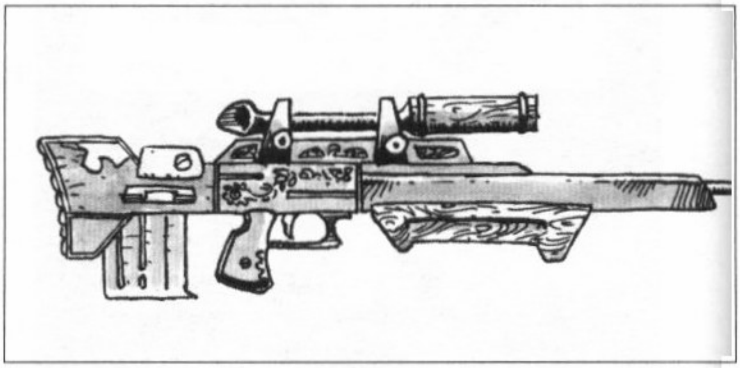
Med undantag för svärden är Mishima ökänt för att tillverka halvtaskiga vapen. Det beror inte på bristande kunskaper och skicklighet, utan på att de flesta Mishima-medborgare vill ha dyrbara, specialtillverkade svärd. Billiga masstillverkade vapen är för ronin och fattiglappar. Samurajer lägger alla sina pengar på svärden. De allra finaste vapnen blir släktklenoder och ärvs från generation till generation. Vissa släktklenoder får egna namn och man skriver ned deras historia.

### MUSHASHI-KLINGOR

Om du har ett svärd som är en släktklenod, är det sannolikt en Musashi-klinga. De bästa svärden i solsystemet tillverkades av klanen Gallagher, vilkas smeder använde många mystiska tekniker när de gjorde sina fruktade runvapen. För många generationer sedan förrådde en av deras smeder sin klan och avslöjade hemligheterna för klanen Musashi i Mishima. Sedan dess har Musashi-klingor varit berömda över hela solsystemet. Musashis smeder har aldrig nått riktigt samma skicklighet som Gallaghers, men inte långt ifrån. De använder en modifierad version av Gallaghers runsmide för att ge sina klingor speciella krafter och eget liv.

Det sägs att var och en som drar en Musashi-klinga kan känna dess livskraft. Slå 1T20 en gång för varje specialbonus ditt vapen har, och avläs egenskaperna på tabellen nedan. Om resultatet har en prick (•) och du redan har fått det resultatet, får du slå en gång till. Annars är alla bonus kumulativa. De speciella vapnens fördelar är endast aktiva när svärdet är draget och hålls i handen.

(OBS: Fastän Musashi-klingor bara ger högst +3 på OB, finns det Gallagher-klingor som ger upp till +5. Sådana svärd finner man aldrig hos andra än Imperials högländare och hos krigare ur klanen Wolfbane.)



PRIS: Musashi-klingor är praktiskt taget aldrig till salu. Skulle ett sådant svärd bjudas ut på marknaden kostar det 50.000 kronor för +1, 125.000 kronor för +2 och 250.000 kronor för en +3-klinga.

### SPECIAL-BONUS

*Släktklenoder har oftast ett specialbonus. Är klenoden ett närstridsvapen, adderas det till användarens OB när han gör skada. För avståndsvapen läggs det till användarens färdighet med vapnet när han skjuter. Specialbonus adderas också till vapnets eldavbrottsfaktor och minskar risken för att något hakar upp sig. Blir eldavbrottsfaktorn över 10 är vapnet så välgjort att det aldrig får avbrott. Varje specialbonus lägger också 10 procent till vapnets skottvidd.*

*Om du får ett släktklenodvapen genom någon uppväxthändelse eller särskild händelse, slår du 1T20. Är resultatet 1-10 har du ett +1-vapen. Är resultatet 11-15 har du ett +2-vapen. Är resultatet 16-20 har du ett +3-vapen. För skjutvapen ökar ett specialbonus på +1 värdet med 20%, +2 med 50% och +3 med 100%.*

### TRUBBEL

*McBride gick genom Nattmarknaden och kollade allt en sista gång. Allt verkade lugnt sedan han skakat av sig den som skuggade honom på vägen hit. Gaslågorna under wokpannorna fladdrade, jätteräkor fräste i matolja. Här och där satt små grupper av män, som slutat sina arbeten i hamnen sent. De spelade sten eller drack Tigeröl vid bord av trä. Gatflickor spatserade mellan borden och letade efter kunder. Folk sörplade i sig nudlar med ätpinnar. En radioapparat spelade konstig dissonant Mishimansk musik. Vid försäljarnas stånd stod en grupp samurajer och diskuterade med en ung man i läderjacka, förmodligen ett ombud för den lokala triaden.*

*Han köpte en öl vid ett av stånden och satte sig igen på den smala träbänken vid ett bord. Han lät sina ögon spela över området för att se om hans män var på sina platser. Toshio hängde nonchalant i närheten och struntade i gatflickornas påflugna blickar. Han såg ut som en typisk ronin, berusad och stridslysten, så folk var försiktiga när de gick förbi honom. Bara McBride visste att han var spiknykter och bevakade den bakre utgången till marknaden.*

*Yuma flirtade med en grupp fulla arbetare, men begärde ett pris som var för högt för deras tunna plånböcker. Hon såg ut som en tuff gatflicka, vilket hon också hade varit en gång i tiden. McBride visste att hon antagligen skulle kunna klå upp hela gänget av arbetare och hälften av samurajerna med sina bara händer. Hon var en av de tuffaste tjejer han någonsin hade mött.*

*Båda var frilansare förstås. Han hade fått en lista över lämpliga medarbetare av Sterling, men skulle inte ha rört vid någon av dem med en tre meter lång båtshake. Hälften av Mishimas alla underrättelsetjänster kände säkert till varenda en på Sterlings lista. De var A-listan, lätta att få tag på, uppenbara agenter som användes för att distrahera motståndarna. De verkliga agenterna, B-listan, var säkert dolda så långt under jorden att man behövde en spade för att hitta dem. Sterling skulle knappast lämna ut deras namn till en sådan som McBride. Nej, han kände sig bättre till mods med Toshio och Yuma. Han hade arbetat med dem förut och visste att de var pålitliga. Åtminstone hoppades han att de fortfarande var det.*

*Resten av platsen såg trygg ut, bara en massa stånd där man sålde mat, öl och djävulsört. Alla människor hörde till de kategorier som man kan vänta sig att hitta på en marknad i Longshore klockan tre på morgonen. Några rika Bauhaus-aristokrater som var på upptäcktsfärd i slummen. En högrest Sunset Striker i full Capitol-rustning som eskorterade sin lilla Mishimanska flickvän till ett bord. Hans uppträdande var en utstuderad imitation av samurajernas sätt att röra sig. McBride fnös av förakt; en Capitolkille som låtsades höra hemma i Mishima. Han kunde inte tänka sig något värre. Tre storvuxna karlar tävlade i fingerkrok vid ett hörnbord, medan deras ögon omärkligt spanade efter*

Fortsättning på s.66

## SPECIALFÖRMÅGOR

**1** MÖRKDÖDARE. Denna klinga får dubbla sitt specialbonus-OB mot alla kättare och varelser från den Mörka Legionen. Bäraren får också svärdets specialbonus i alla försök att motstå den Mörka Symmetrin.

**2** HATKLINGA•. Denna klinga smiddes speciellt för att användas mot en särskild fiende. Den ger +5 på OB mot just den fienden. Slå 1T6. Fienden är 1: Imperial. 2: Bauhaus 3: Capitol. 4: Cybertronic. 5: Mörka Legionen. 6: Viss släkt inom Mishima (välj själv).

**3** ELDKLINGA. När den används i strid blir denna klinga vitglödgad och omges av en flammande nimbus av eld. Öka dess skada med 1T4. Skador som svärdet gör kan inte regenereras.

**4** BANEKLINGA•. Om tärningsresultatet blir 1 dödas den som svärdet träffar i bröstkorgen, huvudet eller magen.

**5** HUVUDKAPARE•. Detta svärd träffar alltid motståndarens huvud, om han har ett sådant.

**6** BENKROSSARE•. Denna klinga orsakar en kraftig chockvåg när den träffar, och ökar därigenom skadan med 1T4. Denna extra skada påverkas inte av rustningar.

**7** TRÄFFKLINGA•. Denna klinga tillåter dig att modifiera ditt tärningskast för träffområde med plus eller minus 5.

**8** FÖRSVARARE•. Med detta svärd får du alltid slå för parad mot en närstridsattack. Du behöver inte ha sparat någon handling för att parera.

**9** SKÖLDKLINGA•. Med denna klinga kan du parera kulor, med halva din färdighet på att parera. Du behöver inte ha någon sparad handling för att göra detta. Det går att parera kulor eller granater, men inte raketer eller eldkastare.

**10** ANDEKLINGA•. Denna klinga innehåller den förre användarens ande. Sådana andar kan ibland ge information och råd till den som använder svärdet. SL bestämmer om svärdet är hjälpsamt eller fientligt. SL konstruerar en person som tänks ha ägt svärdet tidigare. Den nuvarande ägaren kan använda vilken som helst av den förre ägarens färdigheter i stället för sin egen. Svärdet medger dock inte att man använder den förre ägarens MST för eventuella besvärjelser från Konsten eller ki-krafter. Märk: Andeklingor är svårhanterliga. Anden kan inte lämna svärdet förrän den nuvarande ägaren dör och tar dess plats. Naturligtvis är de flesta sådana andar ivriga att bli fria... alltså gäller det att ta kål på den nuvarande ägaren så fort som möjligt. Å andra sidan ger andeklingan sin ägare fler förmågor.

Om du blir dödad medan du använder detta svärd, kommer din ande att hamna i det.

**11** KRAFTKLINGA•. Detta svärd innehåller kunskapen om vissa ki-krafter. För varje extrabonus har svärdet en kraft från en viss skola. Om du har ett +3-svärd från demonjägarnas skola, har du alltså möjlighet att använda de tre första krafterna ur den skolan. SL bestämmer vilken skola svärdet tillhör.

**12** SÖNDERSLITARE. Denna klinga fördubblar svärdets OB. Får du samma resultat två gånger, tredubblas det, osv.

**13** SANN SILVERKLINGA. Den här klingan är smidd runt en kärna av sannsilver, som är ett sällsynt och kraftfullt material. Klingor av sannsilver gör sina bärare helt immuna mot Konsten och den Mörka Symmetrin. Du kan varken skadas eller helas av Konsten eller den Mörka Symmetrin, ej heller kan du själv använda dem medan du bär detta vapen.

**14** LIVSTJUV. Denna klinga stjäl livskraft från fiender som den skadar, och vidarebefordrar den till dig. För var tredje skada svärdet gör på någon motståndare får du läka en poängs skada på en viss kroppsdel. Livstjuven kan inte ta livskraft från något som redan är dött (t.ex. odöda legionärer) eftersom de inte har någon livskraft att stjäla.

**15** LEVANDE KLINGA. Det här svärdet kämpar med ett eget liv. För varje specialbonus får du utföra en extra närstridsattack per stridsrunda. En +3-klinga ger alltså tre extra anfall i närstrid.

**16** VARNANDE KLINGA. Detta svärd ger sin användare perfekt Yurojis Sanna Syn, som i ki-kraften med detta namn. Det beter sig som om användaren hade ett ki-färdighetsvärde på 19 när han använder denna ki-kraft, även om användaren inte har någon ki-färdighet alls. Denna ki-färdighet kan inte användas för någonting annat.

**17** FOKUS. När du använder detta svärd får du addera svärdets specialbonus till din ki-färdighet. Svärdet måste vara draget för att bonuset ska vara verksamt.

**18** HJÄRTEKROSSARE•. Detta svärd gör tredubbel skada när det träffar motståndarens bröstkorg.

**19** SÖKARE•. Detta svärd hittar automatiskt de svagaste punkterna i motståndarens pansar. Betrakta det som att motståndarens rustningsvärde är halverat, avrundat nedåt.

**20** PERSONLIG KLINGA•. När ett svärd som detta smids, blandar smeden några droppar blod från den tilltänkte ägaren i stålet. Resultatet av denna magiska ritual blir en förbindelse mellan ägaren och vapnet. Så länge den ursprunglige ägaren lever kommer svärdets speciella förmågor eller OB inte att fungera för någon annan än honom. Ägaren kan kalla till sig svärdet från upp till 10 meters håll, det flyger då rakt till hans hand. Svärdet har sådant motstånd mot att användas av andra, att det vänder sig mot dem. Om någon annan än ägaren försöker använda ett personligt svärd, subtraherar man vapnets specialbonus från användarens vapenfärdighet i närstrid. För att svärdets fördelar ska överföras måste ägaren frivilligt överlämna det till sin arvinge eller någon annan som han har valt. Ägaren måste utföra en särskild ritual där han blandar sitt blod med den nye ägarens. Annars fungerar svärdet bara för en ättling i rakt nedstigande led till den ursprunglige ägaren.

## UPPLÖSANDE ENZYMER

Dessa märkliga biokemiska ämnen framställdes först av Shadow Walkernas grundare för att se till att ingen medlem av sekten någonsin skulle bli tillfångatagen så att man kunde undersöka hans kropp och avslöja sektens bioteknologiska hemligheter. Enzymerna injiceras i Shadow Walkern vid början av hans träning och kan aktiveras på tre sätt: om han dör, om han injiceras eller matas med en sanningsdrog eller någon annan medvetande-styrande drog, eller om Shadow Walkern själv vill det. Resultatet är alltid detsamma, kroppen upplöses och blir en pöl av giftigt protoplasmiskt slem. Giftets STY är 15. I regel brukar folk inte ha någon lust att försöka undersöka en död Shadow Walker...

## GASTAND

De Tatuerade Männen använder ofta denna otrevliga lilla apparat. Om någon av dem blir tillfångatagen biter han hårt i en ihålig keramisk tand. Tanden släpper då ut ett kemiskt ämne som reagerar med luften. Ämnet är så giftigt att tandens ägare dör omedelbart. Dessutom väller giftgasen ut ur munnen och påverkar ett område på 3 gånger 3 rutor omedelbart framför användaren. Är rummet mindre, fyller gasen hela rummet. Alla som exponeras måste övervinna gasens DL=13 med sin FYS (motståndstabellen) för att undgå att dödas. PRIS: 10.000 kronor inklusive insättning i munnen.

## BIONIK OCH CYBERNETIK

Brödraskapets skrämselpropaganda har fått många krigare att tveka inför att använda bionik och cybernetik. Ryktet säger att sådan teknologi kommer från Mörkret och kan påverka en människas själ. Därför är det inte så många vare sig bland frilansare eller inom de flesta megakorporationerna som har vågat sig på det. Men inom Mishima struntar man i vad Brödraskapet säger och har entusiastiskt tagit till sig den nya teknologin. Mishima är nu en av de största tillverkarna och användarna av mekaniska protes-system. Fast de inte är lika välgjorda som Cybertronics, är Mishimas bio-elektriska lemmar ändå mycket effektiva.

Cybernetiska och bioniska kan användas för att ersätta kroppsdelar som blivit skadade i strid. Den enklaste typen av bionik ersätter helt enkelt den förlorade kroppsdelen, men ger en extra rustningspoäng i den kroppsdelen. Protesens högre vikt och större hårdhet ger +1 på OB när man slår eller sparkar med den.

Om din rollperson får cybernetiska kroppsdelar när den skapas, bör du slå på tabellen över träffområden (sid 159 i grundreglerna) för att avgöra vad som modifierats. Priserna som anges nedan gäller dem som önskar köpa proteser under spelets gång.

**HUVUD.** Slå 1T6

1 **MÅLSÖKANDE ÖGA.** Ser ut som ett svart öga med ett hårkors där pupillen borde sitta. Fungerar som ett lasersikte. Effekten beskrivs i Mutant Chronicles grundregler sid. 157. PRIS: 3.000

2 **TELESKOPÖGA.** Ser ut som en glänsande silverkula ur vilken ett teleobjektiv sticker ut. Fungerar precis som ett kikarsikte. Effekten beskrivs i Mutant Chronicles grundregler sid. 157. PRIS: 3.000

3 **INFRARÖTT ÖGA.** Ser ut som ett rött öga. Ger bäraren förmåga att se i mörker precis som med ett nattsikte. Effekten beskrivs i Mutant Chronicles grundregler sid. 157. PRIS: 2.000

4. **RADIOMOTTAGARE.** Opereras in i huvudet alldeles bakom örat, med en mikrofon i halsen. Användaren kan ta emot och sända lokala radiomeddelanden. PRIS: 5.000

5 **RÖSTSIMULATOR.** Om man fått stämbanden skadade kan de ersättas med denna apparat. Användaren kan tala med en bister, respektingivande mekanisk röst. Skickligare användare kan även imitera andras röster. Addera +2 till alla tärningsslag som kräver att man använder rösten (bluff, skrämsel osv) PRIS: 5000

6 **KOMBINATION.** Slå igen två gånger.

**BRÖSTKORG.** PANSARBRÖST. Din bröstkorg har försetts med ett metallhölje som ger 3 extra rustningspoäng i bröstkorgen. PRIS: 15.000

**MAGE.** INTERNA MONITORER. Ett komplicerat bioelektriskt system som bevakar ditt blodomlopp. Spårar och neutraliserar alla slags gifter som kommit in i blodet, om du låt 10 eller lägre. PRIS: 20.000

**ARMAR.** Du har en vanlig bionisk arm med en modifikation. Slå 1T6.

1-2 **ÖKAD STYRKA.** Med denna arm gör du 1T4 extra skada när du slår med knytnäven eller närstridsvapen. PRIS: 10.000

3-4 **KLOR.** Din hand har utfällbara klor som gör 1T6 extra skada i närstrid. PRIS: 11.000

5-6 **INBYGGT VAPEN.** Armen har ett inbyggt skjutvapen som avlossas när handen viks ned. Har samma funktion som en Punisher-pistol (beskrivs på sidan 181 i grundreglerna). PRIS: 10.000 plus vapnets pris.

**BEN.** Båda benen har ersatts med bioelektriska proteser. De har en extra modifikation. Slå 1T6.

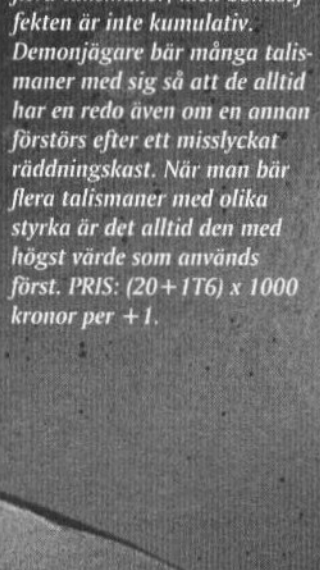
1-2 **HOPP.** Du kan hoppa upp till 8 rutor horisontellt eller 4 rutor vertikalt som en handling. PRIS: 15.000

3-4 **SPRINTERFART.** Med dessa ben kan du springa mycket fort. Öka din förflyttningsförmåga med 2. PRIS: 20.000

5-6 **STYRKA.** Dessa ben ökar skadan med 1T4+1 när du sparkar. PRIS: 10.000

### MYSTISK TALISMAN

*Dessa amuletter tillverkas av de Vita Mystikerna och Demonjägarna. Deras förmågor är olika starka, men de är mycket användbara för alla som måste möta Mörkret. Talismanen ger en modifikation på +1 till +3 åt varje försök att motstå den Mörka Symmetrin. Om användaren misslyckas kommer amuletten ändå att neutralisera effekten av den Mörka Symmetrin, men samtidigt smälter den och blir oanvändbar. Man kan bära flera talismaner, men bonuseffekten är inte kumulativ. Demonjägare bär många talismaner med sig så att de alltid har en redo även om en annan förstörs efter ett misslyckat räddningskast. När man bär flera talismaner med olika styrka är det alltid den med högst värde som används först. PRIS: (20+1T6) x 1000 kronor per +1.*



# NYA FORDON

## DRAGONBIKE

Dragonbiken har utvecklats särskilt för strid i de förorenade, vattenfyllda grottorna i Longshore och i Venus träskmarker och djungler. De flesta är smyckade med ett ornerat drakhuvud. Drivenheten är en kraftig Kirin typ 4 Hydrojet och gör det möjligt att montera en tung automatkanon framtill och två raketramper i de bakre vapenbatterierna. I vatten och träskmark kan den uppnå hastigheter på 60 knop.



### DRAGONBIKE

DIMENSIONER (längd/höjd/bredd): 6 m/2 m/3 m
BESÄTTNING: 2 (1 förare, 1 passagerare)
BEVÄPNING: 1 lätt ksp, 2 raketramper
HASTIGHET: 110 km/t
MAGASIN: lätt ksp: 1000; raketramper: 20
FUNK: lätt ksp: A; raketramper: M
SKOTTVIDD: lätt ksp: 1000/1500;
raketramper: 1000/1500
SKADA: lätt ksp: 1T6+6; raketramper: 1T10+6
PANSAR: framtill: 8; baktill: 6; överdel: 4; sidor: 4

### DRAGONFISH

DIMENSIONER (längd/höjd/bredd): 9 m/2,7 m/4,8 m
BESÄTTNING: 2 (1 förare, 1 skytt)
BEVÄPNING: 9 x lätta målsökande anti-fartygsmissiler, 3 x tunga målsökande anti-fartygsmissiler
HASTIGHET: 57 knop
MAGASIN: —
FUNK: M
SKOTTVIDD: LMAFM: 28 km; TMAFM: 104 km
SKADA: LMAFM: 1T10+6; TMAFM: 1T10+12
PANSAR: framtill: 4; baktill: 4; överdel: 4; sidor: 4

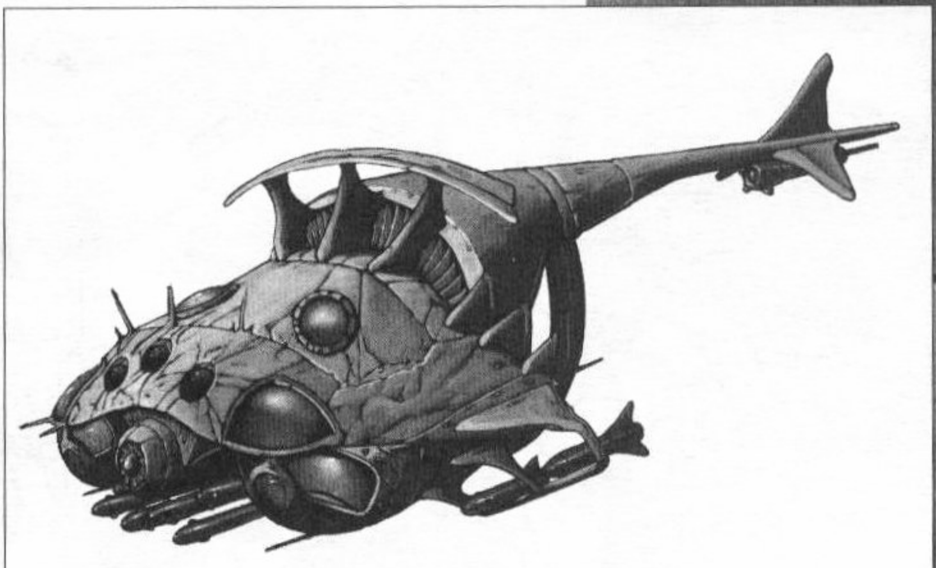
## MEKA

Meka är de väldiga bepansrade stridsmaskiner som gjort Mishima fruktat på alla slagfält. Marken skakar under deras fötter. Redan innan Cybertronic-komponenter gjorde det möjligt att framställa motoriserade stridsdräkter, var dessa gigantiska hydrauliska pansarklivare världens främsta krigsmaskiner. De ser ut som jättestora samurajer av stål och väger flera ton.

Nyare teknologi har gjort dem ännu farligare. Meka styrs fortfarande av en man som sitter i kommandomodulen, med halva kroppen i maskinens bröstkorg och huvudet i maskinens huvud. Föraren styr maskinen med två joysticks och pedaler. Meka är mycket stora och kraftigt beväpnade. De kan förses med en mängd olika vapen beroende på vad man vill att de ska uträtta. Vissa har tungt pansar för att skydda infanterimanövrer. Andra är lättare bepansrade för att kunna slå till snabbt mot fienden. De flesta har åtminstone en raketramp monterad på axeln, samt ett vapen i varje hand.

### MEKA

DIMENSIONER (längd/höjd/bredd): 2 m/4 m/3 m
VIKT: 8 ton
BESÄTTNING: 1
BEVÄPNING: varierar
STYRKA: 95
HASTIGHET: 50 km/t
MAGASIN: varierar
FUNK: varierar
SKOTTVIDD: varierar
PANSAR: framtill: 12; baktill: 12; överdel: 10; sidor: 10

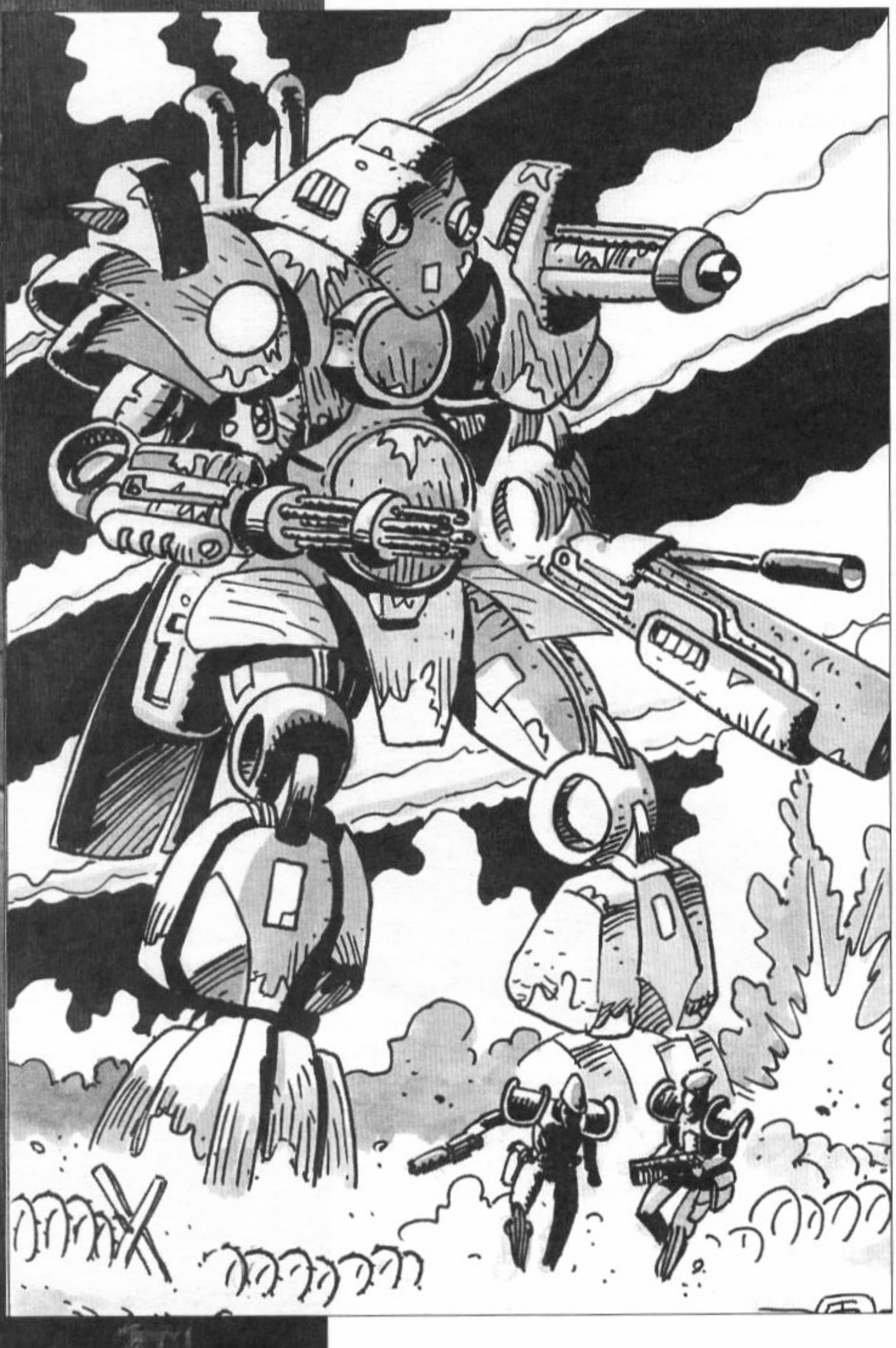


## TATSU GIGAMEK

Tatsus Gigamek är Mishimas främsta krigsmaskin, en väldig pansarklivare med kapacitet att krossa allt i sin väg. Alla gigameka är olika, specialbyggda. Några ser ut som bredaxlade jättar, andra som resliga, ståtliga krigare. Alla bolmar grå rök från sina kraftiga dieselmotorer. Just nu är många inte i bruk eftersom man håller på att ersätta deras gamla ventilstyrda elektronik med nya kretsar från Cybertronic. Andra gigameka jobbar vidare med sina gamla system, som baserades på mycket tjockt pansar, kraftiga vapen och besättningarnas skicklighet. Värdena här nedan avser gigameken Fiendekrossaren. Använd dem som riktlinjer när du skapar egna gigameka. Fiendekrossaren har nyligen byggts om för att kunna skjuta kryssningsmissiler av typ Firebird.

### TATSU GIGAMEK

DIMENSIONER (längd/höjd/bredd): 4 m/20 m/8 m
VIKT: 100 ton
BESÄTTNING: 8 (1 förare, 3 skyttar, 4 maskinister)
BEVÄPNING: VÄNSTER HAND: 14-tums megakanon;
HÖGER HAND: Jättekedjesvärd;
VÄNSTER AXEL: Ramp för kryssningsmissiler
STYRKA: 150
HASTIGHET: 80 km/t
MAGASIN: kanon: 100; missiler: 8
FUNK: kanon: M; missiler: M
SKOTTVIDD: kanon: till horisonten; missiler: 80 km.
SKADA: megakanon 1T20+1T10; missiler: 2T20; kedjesvärd: 1T20+6
PANSAR: framtill: 18; baktill: 18; överdel: 15; sidor: 15



## NY VARELSE

### MERKURISK MAKULATOR

Den merkuriska makulatorn är en skapelse av den mörka teknologin. Från början dök den upp i Venus träskmarker, men numera finner man den även i de förorenade träsken och haven runt Longshore och de förlorade provinserna på Merkurius. Den är ca 6 meter hög, blekt grönvit, med väldigt breda axlar och smal midja. Händerna har kraftiga klor och armarna är mycket starka. Fast den är ett djur har makulatorn en elak list och en rudimentär intelligens. Den kan stanna under vatten i upp till en timme och kan simma fortare än en människa kan springa. Makulatorns vanliga taktik är att ligga under vattnet bland tovor av ruttnande växtdelar och plötsligt hoppa upp ur vattnet framför sitt överraskade villebråd. Sedan sliter den sitt offer i stycken med den vassa klorna. Dess tjocka hud, kraftiga skallben och pansarklädda bröstkorg gör den svår att döda.

**VÄRDEN.**

| | |
|---|---|
| STY | 60 |
| INT | 8 |
| SMI | 11 |
| FYS | 40 |
| MST | 15 |
| PER | 25 |

**FÖRFLYTTNING:** 6/400
**OB:** +6
**Handl./SR:** 3
**UNDVIKA/PARERA:** +3

| | KP | PANSAR |
|---|---|---|
| HUVUD | 5 | INGEN (6) |
| ARM | 9 | INGEN (5) |
| MAGE | 9 | INGEN (5) |
| BEN | 10 | INGEN (5) |
| BRÖST | 10 | INGEN (6) |

**ATTACKER:** Med vapen eller klor (avgör slumpmässigt)
**EXPERTISOMRÅDEN:** STRID 14, ELDVAPEN 10. KOMMUNIKATION 7, RÖRELSE 10. TEKNIK 5
BIO-TEKNOLOGISKA GÅVOR: 1T6
MÖRKA GÅVOR: INGA
**SPECIAL:** Makulatorn kan ligga under vatten i upp till en timme, och kan simma lika fort som den kan springa.

# HÅRDA TIDER I UNDRE STADEN



Det här äventyret äger rum omedelbart efter de händelser som beskrivs i avsnittet "Ur Mishimas värld". Det handlar om personer och situationer som redan beskrivits där, och som SL bör du studera det noga, både för att få veta fler detaljer om det som händer och för att komma i den rätta stämningen.

## VAD ÄR DET SOM PÅGÅR?

Här följer en kort översikt om vad huvudpersonerna i berättelsen vet eller har gissat om de händelser som inträffat. Du får också en uppfattning om deras planer och mål.

### KATSUMI

Katsumi har ägnat en livstid åt att söka hämnas på Suritomo Omi för att han lät döda hennes familj. Hon förklädde sig till kurtisan och tog tjänst i Suritomoborgen där hon blev älskarinna åt en av Omis vaktkaptener. Kurtisanen Yuiko var hennes spion hos Omi, och hon skaffade en hel del värdefulla upplysningar innan hon blev dödad (se *En lektion i statskonst*). (Omi talar i sömnen.)

Vid mötet mellan Omi och kättaren Stewart (se nedan) kände Yuiko igen Stewart som en före detta Imperial-agent. Hon fotograferade mötet med en spionkamera inbyggd i hennes dräkt. Olyckligtvis hade Omi länge misstänkt att hon var en spion, och lät avrätta henne alldeles efter att hon hade lämnat filmen och sina anteckningar till Katsumi. Katsumi lyckades fly med hjälp av pass som hon lurat till sig av sin älskare.

Det tog inte lång tid för Omi att få reda på att vaktkaptenens älskarinna hade försvunnit, och ytterligare undersökningar avslöjade vem hon var. Han misstänker att Katsumi känner till hans kontakter med Stewart. Sedan dess har han satt in alla resurser på att fånga eller döda henne. Han har använt förrädare inom Imperial och kättare från Ishmayels kult, vilket i sin tur har fått Katsumi att förstå att Omi har förbindelser med Mörkret.

Katsumi känner inte till vem Alexander Stewart är. Hon vet bara hans namn och att han verkar komma från Imperial och är en kättare. McBride vet lite om honom och hans bakgrund (se beskrivningen av McBride nedan).

Katsumi har bilderna och dokumenten insydda i fodret på sin läderjacka. För rätt människor kunde de vara värda en hel del. Hon vet också allt om Omis attack mot klanen Bata, och det är vad Sterling på ISC-4 är intresserad av just nu. (Om han fick veta att Omi har förbindelser med en kättare och avfälling från Imperial som Stewart, skulle han göra allt som stod i hans makt för att stoppa Omi.)

Just nu vill Katsumi bara slippa undan Omi och leverera den information hon samlat till någon hon kan lita på. För att komma undan är hon fullt beredd att offra liven på alla som hon har omkring sig, möjligen med undantag för McBride eftersom hon fortfarande är svag för honom.

### SURITOMO OMI

Omi har vetat att Katsumi spionerat på honom i flera år. Han har försökt fånga henne eller döda henne, men hon har alltid varit för snabb eller för smart, och hittills var han inte ansett det värt att satsa några riktigt stora resurser och ansträngningar på att ta kål på henne. Det har varit en katt-och-råtta-lek som Omi njutit av ungefär som normala människor kan njuta av att spela schack. Men allt detta har nyligen ändrats.

Tack vare en kättare från Imperial, Alexander Stewart, har Omi slutligen fått kontakt med den Mörka Legionen och nefariten Ishmayel. Han har slutit en mardrömslik pakt med nefariten, för Omis mål är inget mindre än att ta över makten från själve arvfursten Maru. Det är en ytterst farlig plan som kommer att slunga Merkurius in i ett inbördeskrig.

I ett sådant krig kommer Omi — med hjälp av sina

Fortsättning från s.60

*bråk. Förmodligen den lokala triadens egen lilla polisstyrka, gissade McBride. Han lade märke till en diskret signal från Toshio. Han vände sig för att studera portalen vid ingången till marknaden.*

*Där var hon, fortfarande vacker. Klädd som en dyr gatflicka och åtföljd av en ronin-livvakt som såg tuff ut. Alla Bauhaus-killarna vände på huvudena och kollade in henne. Hon spärrade upp ögonen när hon fick syn på McBride och hon kom fram och satte sig mitt emot honom. Livvakten stod vid hennes axel med händerna mycket nära svärdshandtaget och pistolkolven.*

*"Michael — hur mår du? Det var länge sedan." Han tittade kallt på henne och besvarade inte hennes leende. Ett ögonblick fick han en våldsam lust att ta fram hagelgeväret och skjuta ihjäl henne. Ögonblicket var kort. Han var proffs och det här var ett jobb.*

*"Jag har en bil på baksidan. Vi ska till hamnen." Han kände sig stolt över att han lyckades hålla rösten stadig trots att han var alldeles torr i munnen. Han hade uppträtt helt professionellt. Han tänkte ta med henne till ett säkert hus, där kunde de tala.*

*Tanaka Ken studerade McBride. Hannen framför honom hade det hårda ansiktet hos en typisk elitsoldat från Imperial. Han var en lång överrock. Den dolde säkert både vapen och rustning. Det här var en man som inte tog några chanser — bra. Ken såg sig om och försökte lista ut vilka som var McBrides medhjälpare. Ronin-samurajen som låtsades vara full var säkert en. Ken uppfattade den snabba ögonkontakten mellan honom och McBride. Fanns det fler?*

*Vänta — där borta — något var fel. Samurajerna som pratade med gangstergrabben. De var på väg häråt och höll på att sprida ut sig som om de beredde sig på våld. Vanliga poliser som gjorde sitt jobb? Ken trodde knappast det. McBride hade också sett dem. Han reste sig. Ken fokuserade sina ki-krafter. Runt omkring uppfattade han smygande rörelser, krigare som fattade posto, något stort som var på väg att hända. De var fångade i en väloljad fälla. Han undrade vem som hade förrått den: chauffören, Chan Li, eller någon okänd? Det spelade ingen roll.*

*Ken flyttade sig närmare McBride. "Trubbel", sa han. "Maximalt trubbel."*

*McBride ställde sig mellan Katsumi och samurajerna. Hans hand gled ned djupt i rockfickan och fann kolven på det avsågade hagelgeväret. Han började backa och knuffade Kat bakom sig. Han tänkte inte släppa samurajerna inom svärdshåll. De var alldeles för snabba med sina klingor. Men livvakten stod kvar mitt i vägen för samurajerna.*

Fortsättning på s.70

allierade — att visa sig vara den starkaste daimyon och ta över makten på Merkurius. Sedan kommer han att styra planeten med arvfursten Maru som marionett. Han får hemlig hjälp av trupper från Mörka Legionen. Sådana kommer också att dyka upp på hans motståndares sida, men aldrig i sådan mängd att de spelar någon militär roll — det enda de åstadkommer där är att misskreditera Omis fiender. För att mätta sin vansinniga makthunger är Omi fullt beredd att sälja sin själ till Mörkret.

## ISHMAYEL

Ishmayel är en nefarit som tjänar Algeroth. Han var en av ledarna för angreppet mot de Förlorade Provinserna, och han hyser ett starkt hat mot korporationen Mishima och allt den står för. Det är hans uppgift att underminera Mishimas moral och bereda Merkurius för hans herres ankomst.

Han använder Omi som ett verktyg för att åstadkomma detta. Vad som än händer, är det sannolikt att Omi kommer att orsaka inbördeskrig på Merkurius och därigenom försvaga mänskligheten. Skulle Omi vinna, blir han i själva verket den Mörka Legionens lydfurste, ett redskap som kan ersättas senare. Just nu låter Ishmayel gärna Omi tro att han har kontrollen. Nefariten låtsas vara hans villige medhjälpare.

## DÖDSBRINGAREN KAO

Skuggvandrarna har inte mycket till övers för de Mörka Apostlarna och deras anhängare. Kättare betraktar Skuggvandrare som avfällingar. Skuggvandrarna betraktar kättarna som sina dödsfiender. Vid sitt besök i Suritomo-borgen gjorde Kao vissa efterforskningar och upptäckte vilka förbindelser Omi har med Mörkret.

Skuggvandrarna är fortfarande lojala mot Mishima på sitt eget märkliga sätt, därför har Kao bestämt sig för att avslöja Omis planer för omvärlden och döda Ishmayel om han kan. Av det skälet har han skonat Tanaka Kens liv och tänker fortsätta skydda honom så att han kan avslöja Omis planer. Han använder också sitt inflytande inom Svarta Drakens triad för att styra Tanaka åt rätt håll.

Kao vet att ingen skulle tro en skuggvandrare om han själv försökte anklaga Omi eller lade fram bevis mot honom. Skuggvandrarna är ökända för att tillverka falska bevis, vilket ofta sker för att t.ex. beskylla någon annan för ett mord som de har utfört. Däremot skulle folk säkert tro på en så hedervärd, ärlig och respekterad person som Tanaka Ken.

Kao vet också att de vill döda Katsumi och ta tillbaka hennes dokument. Kao hoppas därför att kunna använda Katsumi som lockbete för att till sist lura Ishmayel där han kan förintas med sin Själakrossare. Dödsbringarens plan är att om han ständigt får Omis försök att misslyckas, kommer nefariten själv att gripa in — och då tänker Kao förinta honom. Av det skälen måste han spela ett farligt spel där han hela tiden ser till att Katsumi befinner sig någonstans där Omis hejdukar kan komma åt henne, men där hon ändå klarar sig. Han måste göra det utan att någon anar hans inblandning förrän han lockat fram Ishmayel.

Själakrossaren är ett urgammalt, mycket ondskefullt vapen. När det dödar någon fångas offrets själ i vapnet, och den som använder det har tillgång till alla offrens kunskaper. Kao räknar med att han kommer att bli ännu starkare när han kan använda nefaritens kunskaper.



Allt detta betyder att dödsbringaren Kao fungerar som en sorts "deus ex machina" i det här äventyret. Man kan använda honom om det visar sig att hjältarna har svårt att klara sig i slutstriden mot Ishmayel. Annars bör han bara vara en dunkel närvaro som finns i bakgrunden.

### MCBRIDE

Som så ofta i sitt liv är McBride en aning desorienterad. Han vet att Stewart är en före detta Imperialagent som blivit kättare, och han har hört ett rykte om att Stewart var inblandad i några otrevliga händelser i San Dorado för några månader sedan. (Mer om detta står i Capitol-boken.) Han känner igen Stewart om han får se en bild av honom. De tjänstgjorde tillsammans som Blood Berets.

McBride vill få Katsumi med sig bort. Han känner sig också ansvarig för Tanaka Ken och Yuma, eftersom de har blivit indragna i den här historien. Han vill överlämna Katsumi till Sterling, ISC4s representant i Fukido. Men det är först nu som han börjar ana vilka väldiga krafter som står emot dem.

### YUMA

Yuma är inte vad hon verkar vara. En gång i tiden var hon faktiskt en vanlig frilansare, men nyligen har hon börjat hata samurajerna så mycket att hon gett sig in i Mörka Solens kult, en av Algeroths många kulter på Merkurius. Genom kultens nätverk av informatörer fick hon reda på vem Ishmayel söker. Hon tänker därför fånga Katsumi och överlämna henne till nefariten personligen, för att få vissa stora belöningar.

Under den stora striden på Nattmarknaden gjorde hon sitt bästa för att inte egentligen hjälpa McBride. Hon slog bara sönder den rustningsklädde ronins ansiktsplåt, fast hon lika gärna skulle ha kunnat döda honom. Hon ingrep i striden mot de andra ronin först när Katsumi hade ingripit och såg ut att besegra dem på egen hand.

Nu planerar Yuma att droga McBride och de andra så att hon kan ta med sig Katsumi till det övergivna templet på Akumi-ön. Där kommer Ishmayel att möta henne. Hon har inget emot McBride och kommer inte att döda honom om det inte blir nödvändigt. Å andra sidan skulle hon med glädje mörda Tanaka Ken och alla andra samurajer om hon får en chans.

## SÄTT IN ROLLPERSONERNA

Det finns flera olika sätt att få spelarnas rollfigurer inblandade i det här äventyret. Du kan välja ett eller flera av dem, beroende på vilka sorters rollpersoner de är.

### MEDHJÄLPARE ÅT MCBRIDE

Om dina rollpersoner är icke-Mishimanska frilansare eller anställda av andra korporationer, är detta förmodligen det bästa sättet att få med dem i äventyret. De är alla personer som McBride har jobbat ihop med tidigare, och de är just nu baserade i Longshore. Han ber om deras hjälp som en tjänst, eller mot betalning.

### RONIN

Om rollpersonerna är samurajer, så har de alla tidigare varit i tjänst hos klanen Bata (liksom Tanaka Ken), vägrat att låta sig värvas av Suritomo, och föredragit att bli ronin. Det innebär att Ken litar på dem och att de känner och litar på varandra.

### MEDHJÄLPARE ÅT CHAN LI

Alternativt kan rollpersonerna vara kriminella som har förbindelser med gangsterledaren Chan Li. Han kan beordra dem att skydda Katsumi eftersom han gillar henne. Han vill skydda henne eftersom han vet att Suritomo Omi är hennes fiende och därför att dödsbringaren har bett honom göra det.

### MEDHJÄLPARE ÅT KATSUMI

Rollpersonerna kan vara gamla kamrater till Katsumi. I så fall har de antagligen ett horn i sidan till Suritomo och ingår i Katsumis frilansande nät av spioner. De står dessutom alla på Suritomo Omis dödslista, nu när han bestämt sig för att sätta in kraftåtgärder för att få tag på Katsumi. Detta alternativ kommer att göra livet svårt för rollpersonerna eftersom de blir direkt förföljda av herren till en av de mäktigaste keiretsu.

## EN PRINCIP

Om en spelares rollperson blir dödad, bör du låta spelaren ta över en av äventyrets SLO, till exempel McBride eller Tanaka Ken.

## ÖVERSIKT

Rollpersonerna ska kontakta förfalskaren Mako och hämta de falska dokument som denne har gjort åt McBride. Under tiden lyckas Yuma kidnappa Katsumi och släpar henne med sig till Akumi-ön. Så småningom följer rollpersonerna efter och råkar in i en slutstrid mot Yuma, Ishmayel och möjligen skuggvandrarna. Striden sker i ett övergivet, underjordiskt tempel på ön.

och de andra flydde efter eldstriden vid Nattmarknaden (se "Trubbel" i avsnittet *Ur Mishimas värld*). Nu förbereder de sig för att verkställa del två av McBrides flyktplan.

### ATT STYRA ÄVENTYRET

När äventyret sätts igång bör du börja med att skapa en så stark känsla av paranoia som möjligt. Fråga ofta spelarna om deras Perception och slå tärningar hela tiden som om du gjorde perceptionsslag. Det kommer garanterat att oroa dem, och samtidigt kan du även passa på att göra några riktiga perceptionsslag.

Vad som än händer bör spelarna få en känsla av att de har råkat in i en livsfarlig konspiration och att man måste misstänka alla, hur oskyldiga de än ser ut. Det finns också en verklig anledning till misstänksamhet eftersom dödsbringaren Kao eller hans agenter bevakar dem hela tiden. De är emellertid alldeles för skickliga för att bli upptäckta.

### DET SÄKRA HUSET

McBride har för säkerhets skull hyrt alla rummen i ett litet värdshus nära varvsområdet. Det ägs av Tai, en vän till McBride från hans tid som frilansare på Luna. Tai har nyligen flyttat tillbaka hit till sin hemstad Longshore och öppnat det här värdshuset. Såvitt McBride vet finns det ingen här som känner till hans förbindelser med Tai, så huset är säkert.

Värdshuset har rensats från andra invånare och väggskärmarna har flyttats så att ingen utomstående ska känna igen rummens belägenhet. Det var till värdshuset som McBride



# NÖDLÄGE

Oavsett hur rollpersonerna blir inblandade, bör de komma till värdshuset. Där möter de alla huvudpersonerna och McBride förklarar vad han vill att de ska göra.

"Okej. Så här är det. Jag tänker inte ljuga för er. Vi är i verkliga svårigheter och vi behöver er hjälp. Det finns några mycket mäktiga personer som är ute efter oss, och de lägger ned massor av pengar på att hitta oss. Deras agenter vet hur vi ser ut, så vi sitter illa till.

Det var därför jag bad er hjälpa till. Förhoppningsvis känner våra fiender inte till er, och håller ni tyst och spelar efter reglerna så behöver de aldrig få reda på det heller. Om ni hjälper oss klara det här kommer ni att bli ordentligt belönade. Förråder ni oss, ja...

Vad jag vill är att ni ska kontakta en förfalskare, en man vid namn Mako. Han har resedokument och andra falska papper åt mig och Katsumi. Vi behöver dokument åt Tanaka Ken och Yuma också eftersom vi måste lämna sta'n snabbt. Gå till Mako och ge honom det här." McBride överlämnar en mapp med fotografier, namnteckningar och beskrivningar av Yuma och Ken.

"Stanna kvar hos honom medan han fixar papperen. Vad han än säger så kan han göra det här på ett par timmar. Om ni tvingar honom. Blir det nödvändigt, så sätt en pistol mot skallen på honom. Men se till att få papperen. Ta med dem tillbaka hit — och försäkra er om att ni inte är skuggade. Enkelt, va? Har ni några frågor?"

McBride svarar på alla rimliga frågor hans begränsade kunskaper tillåter. De andra kan fylla på med sånt de vet, om det är relevant. Men Katsumi kommer under inga omständigheter att avslöja varför Omi vill ha tag på henne, utom om rollpersonerna är hennes personliga medhjälpare. McBride ger rollpersonerna en mössa med Imperials Armés emblem som de ska visa för Mako. Han ger dem också en väska med 85.000 Kardinalkronor: 25.000 för de färdiga dokumenten som han redan betalat förskott på, 50.000 för de nya dokumenten och 10.000 extra för den gamle mannens besvär.

## BETALNING

McBride har ansenliga ekonomiska resurser och kan få täckning av sina krediter ända till ISC4 och korporationen Imperial. Han kan betala rollpersonerna vad de vill ha för att hjälpa honom. Eftersom bara du vet hur giriga dina rollpersoner är, lämnar vi beloppen till dig. Vad McBride däremot inte kan göra är att betala stora summor i förskott.

# FÖRFALSKAREN

Rollpersonerna får själva ta sig till Makos kontor. Det ligger i Undre Staden, så de blir tvungna att åka ned med hissen och ta sig fram genom staden. Snabbaste sättet att ta sig fram där är med tuk-tuk, en märklig sorts motorcykeldriven rickshaw som är mycket vanlig där nere. De går med elektricitet och är snabba, tysta och lättmanövrerade.

Det här är ett bra tillfälle att ge rollpersonerna ett intryck av den märkliga miljön i Undre Staden: trängseln, det ständiga bullret, droppande vatten, stora blinkande neonskyltar med katakana-skrift, osv. (Se vidare i beskrivningen av den Undre Staden.)

Adressen de ska till är i Nedre Nästet, en av de djupaste och styggaste delarna av Undre Staden. Där finns mycket kriminalitet, samurajerna går sällan dit och man ser många maskerade Ansiktslösa. Tuk-tukchauffören släpper av rollpersonerna vid utkanten av Nästet. De blir tvungna att gå till fots genom de trånga tunnlarna för att finna adressen som McBride gett dem.

Fortsättning från s.66

*"Ur vägen, ronin" morrade en av dem. "Jag ska kolla den där utlänningens papper."*

*Det var en rimlig begäran. McBride kände sig fångad. Om de här männen var riktiga poliser, så hade de rätt att kontrollera hans papper. Om de inte var poliser skulle de komma på tok för nära. Han stod som förstenad ett ögonblick, men Kats ronin räddade honom.*

*"Mitt namn är Tanaka Ken, hund! Och jag gillar inte ditt tonfall."*

*Samurajens hand rörde sig mot svärdet. Ken var snabbare. Hans svärd var en osynlig blixt och samurajens hand satt plötsligt inte längre fast vid hans arm. Svärdet fortsatte obehindrat sin rörelse och en annan samurajs huvud tumlade ned från hans axlar. Helvete, tänkte McBride och höjde hagelgeväret. Salvan gjorde mos av den tredje samurajen och även av fodret i McBrides rock.*

*Plötsligt hände allt på en gång. Natten fylldes av våld. En skock beväpnade män kom rusande från någonstans bakom matstånden. De såg ut som ronin. De höll svärd och Windrider maskinpistoler som om de visste hur man använde dem. McBride välte bordet, ölsejdlar och mat flög åt alla håll. Han famlade efter Kat för att få ned henne i skydd, men hon var inte där. Hon hade agerat på egen hand. En Punisher-pistol dök mirakulöst upp i hennes hand. McBride önskade att han hade haft en Charger medan han pumpade hagel in i den framrusande skocken av ronin och duckade bakom bordet precis lagom för att undvika svarselden.*

*Tanaka Ken visste att tiden höll på att ta slut. Dessa ronin var bara en avledande manöver medan det verkliga hotet närmade sig från ett annat håll. Han kunde höra det. Nå, han hade svurit att skydda flickan så han måste göra sitt bästa. han samlade sin ki och slog en frivolt mot angriparna. Innan hans fötter nådde marken hade han huggit huvudet av en ronin. Han fångade den döde mannens katana när den föll och gick till anfall med båda vapnen. Varje hugg var dödande.*

*McBride kikade fram när skjutandet upphörde. Milda makter, Tanaka Ken kunde slåss. Det var länge sedan McBride hade sett en sådan slakt. Ken höll undan bortåt tjugo banditer helt på egen hand. Ett av matstånden verkade explodera och någonting massivt kom fram. Förbannelse, tänkte McBride. Det här blir värre hela tiden.*

*Det var en krigare i en jättestor stridsdräkt, komplett med turbokanon. Någon hade tydligen bestämt sig för att inte ta några chanser. Kat hade redan öppnat eld men kulorna från hennes pistol hade ingen effekt på rustningens kraftiga keramiska plåtar. Med ett vrål öppnade turbokanonen eld och svepte över*

Fortsättning på s.72

## ALTERNATIV

Om rollpersonerna är den sorten som gillar en massa meningslöst våld kan det här vara ett tillfälle att ge dem en strid mot några ronin. Dessa ronin är helt enkelt rånare som kräver pengar av alla som korsar deras område. Eftersom rollpersonerna har med sig en förmögenhet i kontanter finns det starka skäl att slåss. Använd den standard-ronin som finns beskriven här nedan. Det bör finnas en ronin för varje rollperson. Är rollpersonerna extra tuffa kan du lägga till ytterligare 1T3 ronin.

## MAKO

När de kommer fram till Makos hus finner de att det är en vanlig liten butik, insprängd i tunnelns vägg. På fönstret står det "Fotograf". Går de in och längst bak i lokalen, hittar de en liten spiraltrappa som leder ned till en låg mörk grotta. Där sitter den gamle mannen, omgiven av högar med dokument och isärtagna pass från alla korporationer och diverse officiella och halvofficiella dokument.

Mako är en vissnad gamling i en blekt grå kimono. Han är flintskallig, har långa slokande mustascher och ett litet getskägg. Hans ögon lyser av nyfikenhet och gammal girighet. Han talar fort, med en gammal mans gälla och spruckna röst. Han frågar rollpersonerna om de kan bevisa att de kommer från McBride. Visar de honom mössan med Imperials emblem, godtar han det.

Mako har de dokument som McBride beställt, och han uttrycker förvåning över att McBride inte kom och hämtade dem själv. Det är tydligt att han fiskar efter mer information. När RP begär de nya dokumenten vägrar han kategoriskt och ursäktar sig med att han har andra åtaganden, sånt tar lång tid, han behöver mer pengar, osv. Är rollpersonerna påstridiga och/eller hotar med våld, går han så småningom med på att göra som de säger.

Det tar Mako ett par timmar att klippa, stämpla och patinera dokumenten med kemikalier så att de ser äkta ut. Alla som vet något om förfalskningar kan se att resultatet är mycket bra. Hade de inte själva sett hur förfalskningarna gjordes, skulle de aldrig ha kunnat se skillnaden mellan de här papperen och äkta vara.

## ALTERNATIV

Tråkigt nog för rollpersonerna har Mako inte betalat sina beskyddarpengar till Svarta Vallmons triad. Därför har deras boss skickat några av sina gossar för att driva in skulden. De befinner sig hos Mako när rollpersonerna anländer. Banditerna ber rollpersonerna att försvinna och inte komma tillbaka. De har affärer att sköta med den gamle mannen.

Banditerna är storvuxna tuffingar och bär synliga vapen. Använd den standard-ronin som finns beskriven nedan, med den skillnaden att de inte har samurajsvärd utan bara kraftiga handeldvapen. Om rollpersonerna ingriper och banditerna är uppenbart underlägsna, kommer de att gå sin väg och hota med grym hämnd.



## FÖRRÅDDA!

När rollpersonerna kommer åter till värdshuset upptäcker de att situationen har förändrats. Tanaka Ken väntar på dem. Han berättar att de har blivit förrådda. McBride är medvetslös. Ken förklarar korthugget att Kat och Yuma har försvunnit. Efter en stunds väntan vaknar McBride och börjar tala.

"Drogad... ukh! Sömnmedel i saké. Kat och jag drack av den. Sen blev jag yr. Det sista jag minns är att vi båda föll ihop och Yuma stod bredvid och tittade på... Ge mig lite vatten."

När han återhämtat sig i några minuter börjar McBride rota i sin packning och tar fram något som ser ut som en PDA (Personlig Digital Assistent), en apparat stor som en avancerad miniräknare, med en grön plasmaskärm. Han trycker på en knapp, och skärmen visar en karta över Longshore med en blinkande grön punkt. Punkten är på väg från hamnen ut på havet.

McBride förklarar att han fick apparaten av ISC-19. Det är en spårsökare. Han lyckades fästa sändaren på Katsumi när de satt i bilen. Nu hoppas han hitta henne med hjälp av den. Men först rör han om i väskan igen och tar fram ett stort brunt paket. Det innehåller ett tungt maskingevär av typ Mega-Charger. Den här gången tänker han inte komma oförberedd. Han kommer att öppna paketet när rollpersonerna kommit ur staden på en båt.

Nu skyndar rollpersonerna (inklusive McBride och Tanaka Ken) ned till hamnen och skaffar en båt. Jakten är igång. Lyckligtvis har Tai en kusin som äger en snabb båt. Den går att hyra.

Hamnen är ett väldigt komplex fullt av stora lyftkranar. Rymdhamnens startbana går rakt ut i havet, och medan rollpersonerna tittar på landar ett dånande rymdskepp som flyger så lågt att de måste huka sig för vinddraget.

När de kommer fram till hamnen hittar de Tais kusins ljusröda jet-turbindrivna racerbåt. De kan genast ge sig av rakt ut på havet i hög fart. Snart lämnar de stadens höghus bakom sig. De passerar den Förbjudna Öns höga, spetsiga profil och styr mot bergrummets vägg. Inom två timmar åker de utmed de höga klipporna som markerar bergrummets gräns.

Klipporna är täckta av alger och lavar. Enstaka knotiga träd klamrar sig fast vid stenarna. Väldiga vattenfall dånar fram någonstans utom synhåll. Bergrummets tak tornar upp sig mer än 1500 meter ovanför dem. Olikfärgade moln svävar förbi de väldiga speglarna som sprider solljuset där uppe. Mäktiga luftskepp glider mellan öarna. Här, vid den underjordiska världens gräns, måste deras förare navigera mellan många små öar, kobbar och undervattensskär.

Efter ytterligare två timmar blir situationen sämre. De tjocka lagren av blommande alger blir tätare. Dimma kommer ur avbrutna rör i bergväggen. Luften blir kallare och fuktigare. En stank av förruttnelse vilar över vattnet. Vattnet under dem är fyllt av stora svarta fiskar som ser sjuka ut; deras hud är full av missbildade utväxter.

McBride fortsätter att studera spårsökaren under hela resan. Först ser det ut som om rollpersonerna tar in på Yuma. Sedan försvinner signalen plötsligt. McBride svär och trycker på knappar. Orden "KOORDINATR LÅSTA, SLUTPOSITION: AY-17, GH-5" visas på skärmen.

"Skit! Signalen försvann" muttrar McBride just som ön kommer inom synhåll.

Fortsättning från s.70

*marknadsplatsen med en skur av spårljuskulor. Stånd förvandlades till kaffeved, bord krossades, människor skrek. McBride såg Katsumi hoppa upp i luften och strömmen av kulor passerade under henne. han kastade sig platt på marken och undgick med knapp marginal att bli skjuten i två bitar.*

*Toshio plockade fram en Windrider och skickade en ström av kulor som smattrade mot den väldiga stridsdräkten. Dess ägare lät sig inte distraheras. Den fortsatte skjuta mot Kat. De grovkalibriga kulorna slet stora flisor ur stenväggarna. Hon fortsatte föra sig, en hårsmån från döden. Toshio stormade fram med svärdet riktat mot stridsdräktens bröstkorg. Just det, mindes McBride. En del stridsdräkter hade svaga punkter just där. Men varelsen höjde ett väldigt kedjesvärd och parerade Toshios stick. returhugget klöv frilansaren tvärt av vid midjan. McBrides mage knöt sig.*

*vad skulle han göra? Hagelbössan var värdelös och han hade ingen Southpaw-missil. Det fanns bara en chans.*

*"Yuma! Distrahera den där saken!" ropade han.*

*"Okej boss!" Yuma hjulade mot stridsdräkten. Hennes ena knytnäve lyste med en röd glöd.*

*Tanaka Ken parerade ett stick, duckade under ett andra hugg och hoppade över ett tredje. Han stod mitt i en snurrande virvel av vinande klingor, men han levde. Men det blir inte länge till, tänkte han. Han tänkte i rasande fart, men hans inre styrka började ta slut. Det var fruktansvärt påfrestande att hålla den koncentration som krävdes med så många motståndare. Han hade dödat mer än hälften av sina motståndare men betvivlade att han skulle klara av resten. Men det här var ändå ett bra sätt att dö, tänkte han. I strid. Som en riktig samuraj.*

*Yuma träffade den väldige krigaren. Hennes slag gick rakt genom ansiktsplåten. McBride fick en skymt av ett häpet ansikte innanför, medan han rullade närmare sitt mål. I handen höll han cigarrettändaren från ISC-19. Krigaren slutade skjuta efter Kat och högg med kedjesvärdet mot Yuma. Hon hjulade iväg och var ytterst nära att bli av med ena armen.*

*McBride krockade med stridsdräkten. Han tryckte in detonatorn i botten av tändaren och klämde fast den bakom varelsens stridskoordinator. Sedan kastade han sig mot närmaste skydd.*

*Explosionen bakom honom var öronbedövande. Splitter flög tjutande över hans huvud. Han såg sig om. Nedre halvan av stridsdräkten stod kvar, men hela*

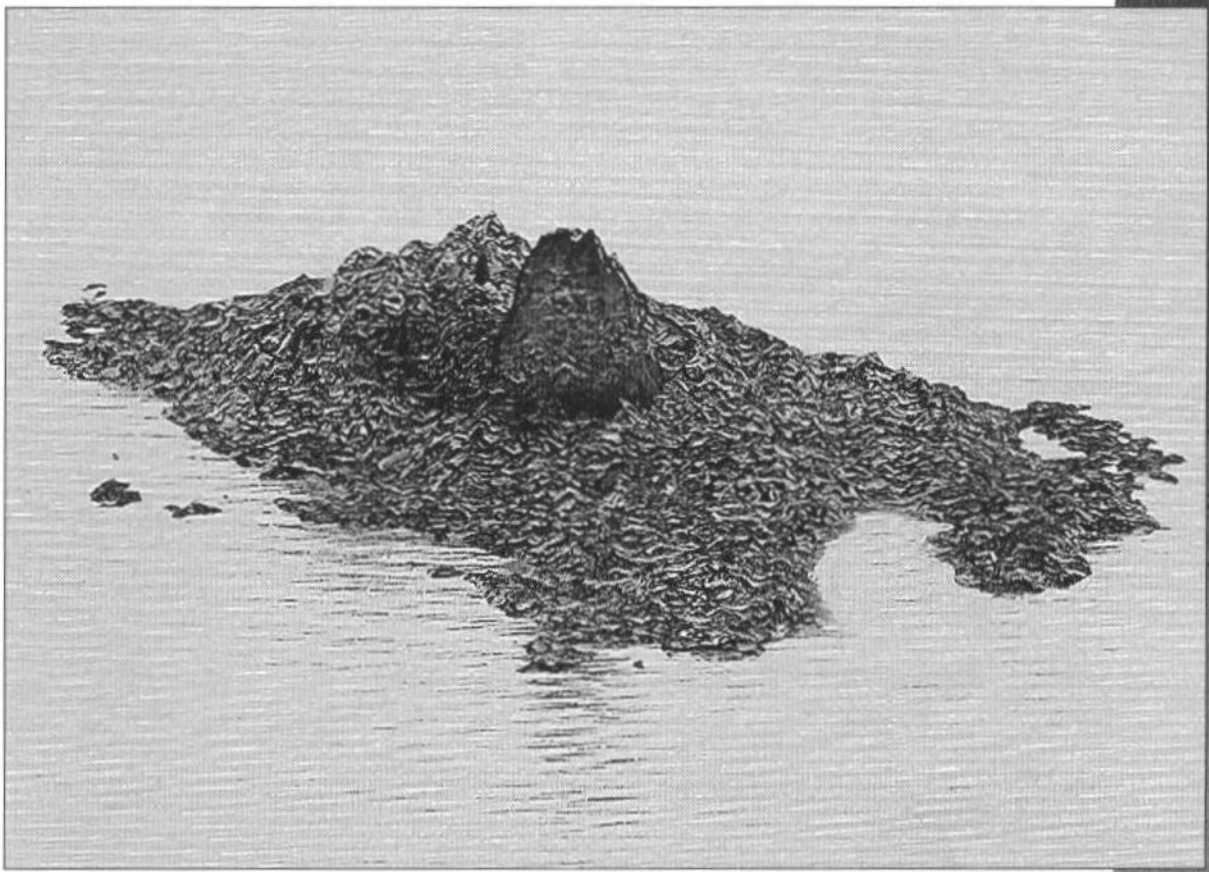
Fortsättning på s.74

## AKUMI-ÖN

Den här ön är en färglös plats, en stor klump av trädklädd sten som reser sig ur det svarta, stinkande vattnet. Från stranden kan rollpersonerna se att träden är förvridna och täckta av svampar. Stora svarta skalbaggar flyger överallt. En hotfull tystnad vilar över platsen. En ensam bred bergknalle höjer sig över skogen, även den täckt av tät vegetation.

Rollpersonerna vill antagligen spana lite i området där de kommit iland. I så fall hittar de flera välanvända stigar. En del av dem verkar ha gjorts av varelser som är större än människor.

När rollpersonerna ger sig in i skogen bör du beskriva den ödesmättade tystnaden och känslan av att de är iakttagna. Spela på deras oro. Säg att de hela tiden tycker sig se något som rör sig i ögonvrån, men de lyckas aldrig upptäcka någonting. Så småningom kommer makulatorn stormande ur grönskan och anfaller dem.



## DEMONBERGETS TEMPEL

Om vi antar att rollpersonerna överlever makulatorns angrepp kan de ta sig fram till den sista angivna positionen på McBrides spårsökare. Det är en grottmynning halvvägs upp på det låga berget. Inne i grottan finner de till en början ingenting. En noggrann genomletning avslöjar en dold dörr och en listigt placerad kontakt på väggen. Trycker man på kontakten, vrids dörren upp med ett skrapande av tung sten. En unken lukt strömmar ur öppningen. Innanför leder en lång böjd trappa ned i bergets inandömen.

Demonbergets tempel är helgat åt Algeroth. Templet har emellertid sått övergivet länge, eftersom dess Necromagus och alla hans tjänare omkom när en infångad anhängare till Demnogonis öppnade en ampull med Röda Döden där inne. Pesten dödade snabbt alla i templet, och det har stått tomt sedan dess, bortglömt av alla utom Ishmayel, som gav positionen till Yuma när hon kontaktade honom.

Det finns fortfarande en del odöda legionärer här. De påverkades inte av pesten. De flesta av dem har gått i dvala och ligger väntande på att någon ska aktivera dem. När rollpersonerna kommer in bör du understryka hur unken och fuktig luften är. Allt är täckt av damm, allt verkar dött och övergivet.

Inne i templet väntar Yuma, Ishmayel och Katsumi. Det är ingen konst för rollpersonerna att följa fotspåren i dammet. McBride har stora kunskaper om Mörka Legionen och kan besvara alla frågor om platsen, om han lyckas slå under sitt färdighetsvärde i Kunskap om de Mörka Apostlarna (Algeroth). Samma sak gäller andra i sällskapet som har denna färdighet.

## 1. OMKLÄDNINGSRUMMEN

Här brukade kultmedlemmarna ta på sig sina ceremoniella masker och mantlar. Här finns hylla efter hylla av mögliga svarta tunikor, fläckade av blå svampangrepp. I högra väggen finns nischer med rostande ansiktsmasker av järn, avsedda att föreställa den Mörka Aposteln Algeroth. Om någon av rollpersonerna tar på sig en sådan mask blir denne inte angripen av de odöda legionärerna (se nedan). De är programmerade att angripa alla människor som inte bär sådana masker.

## 2. HELGEDOMEN

En stor cirkelrund sal som innehåller en jättestaty av Algeroth. Vid dess fötter finns en eldgrop som fortfarande ger ifrån sig en svag glöd och hetta. Hela platsen känns hotfull, som om Aposteln själv var närvarande. Alla som tittar på statyns ansikte ryser av obehag. Var och en känner på sig att statyn tittar på honom.

Fyra välvda portaler leder ut ur salen. Över den norra sitter en mask av mässing. Över den östra sitter ett centurionhuvud uthugget i sten. Över den västra finns ett märkligt mönster av runor. En järnmask sitter ovanför den södra.

Golvet är täckt av döda kroppar. De har varit döda länge och är mumifierade och täckta av röda svampfläckar. Alla bär masker av järn och brons. De dog här medan de bad till Algeroth att bota dem. Två uniformerade vakter står lutade mot väggarna. Några ögonblick efter att rollpersonerna kommit in i rummet slår de upp sina ondskefullt glödande ögon och får liv.

TVÅ ODÖDA LEGIONÄRER BEVÄPNADE MED KRATACH OCH BAJONETT. DE KÄMPAR TILLS DE BLIR FÖRSTÖRDA.

## 3. SOVSALARNA

Här brukade kultens soldater sova. Det finns tjugofyra bäddar och tjugofyra kistor. På väggarna sitter krokar med kratach färdiga att användas omedelbart. På några av bäddarna ligger fler kroppar, också de döda av samma pest som dödade de andra. Här finns ytterligare fyra odöda legionärer. Det finns inget av värde i kistorna.

FYRA ODÖDA LEGIONÄRER BEVÄPNADE MED KRATACH OCH BAJONETT. DE KÄMPAR TILLS DE BLIR FÖRSTÖRDA.

## 4. TRÄNINGSPLATSEN OCH FÖRGÖRARNAS CELLER

Här övade sig kultens Förgörare. I mitten av rummet finns en stor nedsänkt grop med vadderade väggar. Nere i gropen står en jättelik människoliknande figur. Det är en Mörk Golem som Förgörarna brukade träna mot. Om någon av rollpersonerna går in på arenan vaknar golemet till liv och anfaller denne. Tidens tand har dock gnagt på varelsens neurokretsar och den kan bara stängas av genom att förstöras. Runt rummet ligger Förgörarnas bostadsceller, små rum med sovmattor och extra kläder.

MÖRK GOLEM

## 5. KÖK

Här lagades maten i templet. Det finns spisar, ugnar och frysboxar. All mat är sedan länge förmultnad.

## 6. NEKROMAGENS CELLER

Detta är ett lyxigt inrett kontor där kultens Nekromagus huserade. Det innehåller ett stort skrivbord av trä och hyllor med mögliga, trasiga skriftrullar och läderinbundna böcker. På bordet står en stenbyst av Algeroth. Här finns många papper som, om rollpersonerna undersöker dem, visar sig vara skrivna med en obegriplig runkod. Den som läser i någon av böckerna drabbas av en process som förvrider hans medvetande. (Förvridningsfaktor: 10 per halvtimme, men samtidigt ökas personens Kunskap om Algeroth med ett snäpp per timme.)

Fortsättning från s.72

*överkroppen var fullständigt bortsprängd. McBride höjde knytnäven i triumf. Kan man tänka sig! Äntligen hade en av avdelning nittons små leksaker kommit till verklig nytta. Han drog sin Punisher. Det här var inte rätt tillfälle för självbelåtenhet.*

*Tanaka Ken rörde sig en aning för sakta. Klingan tog i hans arm, skar igenom rustningen och sände en våg av smärta genom hans nerver. Han besvarade hugget och skar upp angriparens mage. Åtta fiender kvar, och han hade inte tillräckligt med ki för att läka sin skada. Nu hjälpte inget annat än ren skicklighet. Han visste att det inte skulle räcka.*

*Ännu ett hugg träffade honom, nu i benet, Motståndaren parerade hans svarshugg. Ken fintade och träffade henne i huvudet. Hugget fick blod att rinna ned i hennes ögon. När hon skakade på huvudet för att få bort blodet, skar Kens nästa hugg rakt genom hennes hals.*

*En spark svepte undan hans ben och fällde honom till marken. Två ronin stod över honom med svärden höjda. Ken försökte finna tillräcklig styrka för att parera. Armarna ville inte lyda. Han var för långsam. Ken såg två glänsande katana komma ned. Han höll ögonen öppna, fast besluten att se allting.*

*Plötsligt exploderade båda angriparnas huvuden. Ken såg sig om. Katsumi stod där. Hon hade en pistol i vardera handen och pumpade kula efter kula mot de återstående ronin, som föll eller backade undan. En annan kvinna kom flygande från sidan och gick till angrepp mot dem med en otrolig teknik. Hon sänkte den ene efter den andre med stenhårda, blixtsnabba slag och sparkar. McBride gav sig också in i striden. Varje kula från hans pistol var dödande. Strax var det hela över. Den siste ronin försökte fly, men fälldes av en kula i ryggen. Ett värdigt slut för en fegis, tänkte Ken och hoppade upp på fötterna.*

*McBride studerade hastigt Nattmarknaden. Den såg ut som ett slagfält eller ett slakthus. Döda låg överallt. Skadade åskådare grät och bad. Förbipasserande med bleka ansikten stirrade chockade ut över kaoset. Ljudet av sirener närmade sig. Det var dags att ge sig av. De hade en båt att hinna med.*

*"Kom", sade han. "Taxin väntar och taxametern tickar."*

*Utmattade vacklade de iväg genom den bakre utgången. Ur mörkret i närheten såg dödsbringaren efter dem. Bra, tänkte han. Jag behövde inte ingripa. Han beslöt att följa efter dem, steg in i skuggan och försvann.*

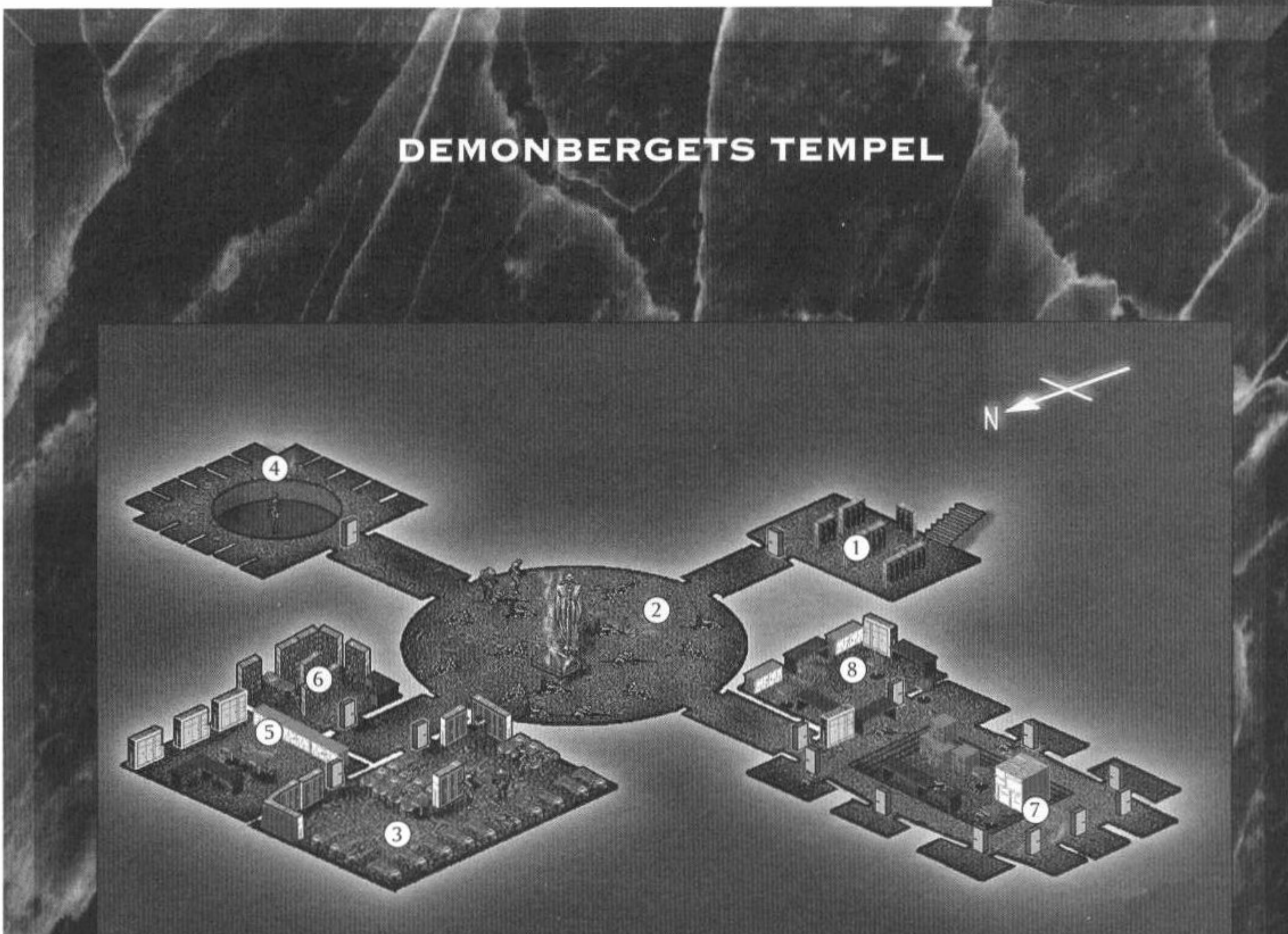
## 7. NEKROCELLER

Ett stort rum fullt av obegripliga bioteknologiska maskiner, varav de flesta är döda och mumifierade. Här finns också väldiga ugnar som drivs med Mörk Symmetri och användes för att tillverka och reparera utrustning. Hela platsen stinker av ondska. Runt väggarna finns distorsionskamrar. Varje cell har en vägg av kristall och en Mörk Symmetri-nod synlig i taket. Liken av flera fångar som svultit ihjäl finns i några av dem. Ingen kom och släppte ut dem efter att pesten bröt ut.

## 8. EXKRUTIATORIUM

I detta ljudisolerade rum finns Ishmayel, Yuma och Katsumi. Katsumi har spänts fast i stolen på en autoexkrutiator, en märklig maskin som ser ut som en korsning mellan en tandläkarstol och ett operationsbord. Ishmayel står lutad över henne. Yuma står en bit bort och tittar på.

Eftersom rummet är ljudisolerat märker personerna där inne inte att rollfigurerna anlänt förrän dörrarna öppnas. Ishmayel har förhört Katsumi för att få reda på hur mycket hon vet. Det är dags för våra hjältar att rusa in och rädda henne. Om det går illa för dem och de behöver en utväg, kan dödsbringaren Kao ingripa.



## EFTERÅT

Om vi antar att rollpersonerna överlever striden har de förtjänat tre hjältepoäng och en lämplig belöning från McBride. Naturligtvis måste de även ta sig tillbaka till Longshore och sedan bort därifrån för att klara sig undan Suritomo Omis hämnd, men det är ett annat äventyr.

## SLP

### MICHAEL MCBRIDE

McBride är en frilansare och före detta agent för megakorporationen Imperial. Han har kämpat med Blood Berets, Imperials elittrupper och specialstyrka mot Mörkrets Legioner. De som vet något om sådana saker betraktar honom som en av de bästa inom sitt område, dvs som detektiv, sabotör och livvakt.

**Längd**: 193 cm
**Vikt**: 100 kg
**Hårfärg**: svart
**Ögonfärg**: blå
**Ålder**: 41

**KÄNNETECKEN.** Ett flertal ärr i ansiktet och på kroppen.

**UTSEENDE.** McBride är mycket lång, muskulös och vältränad. Han ser ut att vara åtminstone tio år yngre än han är. Om det inte vore för ärren skulle han vara en tjusig karl.

**PERSONLIGHET.** McBride är cynisk, vinsthungrig och opportunistisk. Samtidigt finns det ett hjärta av idealism och lojalitet under den härdade ytan. Hans indoktrinering som Blood Beret har gett honom ett varaktigt hat mot Mörka Legionen och allt den gör. I jobbet är han grundlig, noggrann och proffsig såväl vid planering som utförande.



### GRUNDVÄRDEN

**STY**: 18
**INT**: 15
**SMI**: 20
**FYS**: 20
**PSY**: 22
**PER**: 20
**FÖRFLYTTNING**: 4/275
**OB**: +2
**HANDLINGAR/SR**: 5
**UNDVIKA/PARERA**: 12

| | KP | PANSAR |
|---|---|---|
| HUVUD | 4 | INGET (0) |
| ARMAR | 8 | IMPERIAL (9) |
| MAGE | 8 | IMPERIAL (9) |
| BEN | 9 | IMPERIAL (9) |
| BRÖST | 9 | IMPERIAL (9) |

**ANFALL:** Beroende på vapen. Punisher-pistol och Mega-Charger

**EXPERISOMRÅDEN:** Strid 15, Eldvapen 17, Kommunikation 14, Rörelse 14, Teknik 14.

**KI-KRAFTER:** Inga

**SPECIELLA FÖRMÅGOR:** McBride får +2 på alla motståndsslag mot Mörka Symmetrin. Han bär en Mishima-talisman på +3. Han har Kunskap om Algeroth på 12 eller mindre.

## TANAKA KEN

Tanaka Ken är före detta svärdsmästare hos klanen Bata, en liten oberoende samurajfamilj. Tanaka har tjänat dem hela sitt liv och tog över som svärdsmästare när deras gamle mästare, Ho Tsien, drog sig tillbaka från tjänsten och blev munk. Eftersom Tanaka vägrade ta tjänst hos Suritomo när de tog över Batas egendomar, har han mist sin motordrivna stridsdräkt och andra insignier. Numera bär han vanlig rustning.

**Längd:** 183 cm
**Vikt:** 73 kg
**Hårfärg:** svart
**Ögonfärg:** bruna
**Ålder:** 35

**KÄNNETECKEN.** Inga.

**UTSEENDE.** Tanaka är lång, smal, snabb och smidig men inte särskilt muskulös. Han utstrålar total självkontroll och ett dödligt lugn.

**PERSONLIGHET.** Tanaka Ken är ett mönsterexempel på samurajernas dygder. Han är fullständigt lojal, helt orädd och ytterst vildsint i strid. Normalt verkar han lugn, tystlåten och tankfull, men han hyser starka känslor under sitt fridsamma yttre. Han hyser ett glödande hat mot klanen Suritomo.

### GRUNDVÄRDEN

**STY:** 14
**INT:** 13
**SMI:** 17
**FYS:** 14
**PSY:** 30
**PER:** 20

**FÖRFLYTTNING:** 3/225
**OB:** +1
**HANDLINGAR/SR:** 5
**UNDVIKA/PARERA:** 13

| | KP | PANSAR |
|---|---|---|
| HUVUD | 4 | INGET (0) |
| ARMAR | 8 | STRIDSDRÄKT (6) |
| MAGE | 8 | STRIDSDRÄKT (6) |
| BEN | 9 | STRIDSDRÄKT (6) |
| BRÖST | 9 | STRIDSDRÄKT (6) |

**ANFALL:** Punisher-pistol eller (hellre) ceremonisvärd.

**EXPERTISOMRÅDEN:** Strid 17, Eldvapen 13, Kommunikation 12, Rörelse 14, Teknik 12.

**KI-KRAFTER:** Specialteknik (katana), Nomuras snabba steg, Yoramas parerande händer, Paddans skutt, Yizos förutskickelse, Tvåhandsteknik (katana), Tvåhandsteknik (katana och pistol), Dråpslag, Självläkning.

**SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:** Inga.

## YUMA

Yuma är en före detta gatflicka (ansluten till Svarta Vallmons triad) som blivit frilansare. Hon hör till allmogen men är en naturbegåvning på stridskonster. Hon har tränat i många år och lagt ned hela sitt sparkapital för att finna en bra lärare. Hon har haft åtskilliga sammanstötningar med Svarta Vallmons triad.

**Längd:** 162 cm
**Vikt:** 55 kg
**Hårfärg:** svart
**Ögonfärg:** bruna
**Ålder:** 29

**KÄNNETECKEN.** Svarta Vallmons tatuering på höger axel visar att hon varit triadens egendom.

**UTSEENDE.** Yuma är mera söt än vacker. Hon är kraftigt byggd och muskulös, men rör sig med grace och precision.

**PERSONLIGHET.** Yuma förefaller vara en leende, lättsam och vitsig ung kvinna, men det är en fasad. Bakom den döljer sig en smart, målmedveten person. Som allmoge är hon mycket medveten om de nackdelar Mishimas klassamhälle innebär. Ilskan över dessa orättvisor har till sist drivit henne i armarna på de kätterska kulterna. Hon hatar Svarta Vallmons triad passionerat.

### GRUNDVÄRDEN

**STY:** 14
**INT:** 13
**SMI:** 15
**FYS:** 18
**PSY:** 24
**PER:** 18

**FÖRFLYTTNING:** 3/225
**OB:** +1
**HANDLINGAR/SR:** 4
**UNDVIKA/PARERA:** 10

| | KP | PANSAR |
|---|---|---|
| HUVUD | 4 | INGET (0) |
| ARMAR | 8 | STRIDSDRÄKT (6) |
| MAGE | 8 | STRIDSDRÄKT (6) |
| BEN | 9 | STRIDSDRÄKT (6) |
| BRÖST | 9 | STRIDSDRÄKT (6) |

**ANFALL:** Punisher-pistol. Knytnäve.

**EXPERTISOMRÅDEN:** Strid 15, Eldvapen 12, Kommunikation 12, Rörelse 14, Teknik 10

**KI-KRAFTER:** Specialteknik (knytnäve), Tvåhandsteknik (knytnäve), Dråpslag, Kråkans genomträngande blick, Kobrans bett, Diamantvilja.

**SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:** Inga.

## KATSUMI

Sedan hon var fem år gammal har Katsumi tränats för att bli en av Blodros-skolans legendariska kurtisanlönnmördare. Hon kommer från en samurajfamilj men blev föräldralös som barn när Suritomo Omi utplånade hennes klan.

Hon räddades från döden av Fru Mara som såg hennes skönhet och begåvning på att använda ki. I tio år undervisade Mara henne om hur man distribuerar död och njutning i alla deras former. Sedan sändes hon ut att arbeta. Efter det att Mara dödats av en Skuggvandrare har Katsumi arbetat i egen regi och oftast jobbat åt Imperial, Bata och Svarta Drakens triad. På fritiden har hon ägnat åratal åt att planera hämnd mot Suritomo Omi, och hon har samlat mängder av information om honom. De viktigaste dokumenten är just nu insydda i fodret på hennes svarta läderjacka.

**Längd:** 167 cm
**Vikt:** 50 kg
**Hårfärg:** svart
**Ögonfärg:** bruna
**Ålder:** 35

**KÄNNETECKEN.** Inga.
**UTSEENDE.** Katsumi är en strålande, klassisk Mishima-skönhet: långt, rakt, svart hår, stora ögon, gyllene hud. Det ovanligaste och mest uppseendeväckande är hennes gröna ögon. Hon döljer oftast detta bakom färgade kontaktlinser.
**PERSONLIGHET.** Katsumi är en skicklig skådespelerska och kan föreställa vad som helst. Bakom alla hennes masker är hon en rätt tankfull och ensam kvinna som börjat tvivla på att hon använt sitt liv på ett klokt sätt. Hon är också otroligt hänsynslös och skicklig på att döda.

**GRUNDVÄRDEN**
**STY:** 11
**INT:** 15
**SMI:** 21
**FYS:** 14
**PSY:** 28
**PER:** 21

**FÖRFLYTTNING:** 4/275
**OB:** +1
**HANDLINGAR/SR:** 6
**UNDVIKA/PARERA:** 13

| | KP | PANSAR |
|---|---|---|
| HUVUD | 4 | INGET (0) |
| ARMAR | 8 | STRIDSDRÄKT (6) |
| MAGE | 8 | STRIDSDRÄKT (6) |
| BEN | 9 | STRIDSDRÄKT (6) |
| BRÖST | 9 | STRIDSDRÄKT (6) |

**ANFALL:** Två Punisher-pistoler
**EXPERTISOMRÅDEN:** Strid 16, Eldvapen 16, Kommunikation 16, Rörelse 16, Teknik 14
**KI-KRAFTER:** Paddans skutt, Lättsömn, Specialteknik (knytnäve), Flygande huggorm, Nomuras snabba steg, Kameleontens hud, Kråkans genomträngande blick, Dråpslag, Apans fot, Självläkning.
**SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:** Katsumi är mästarinna på förklädnader och vet allt om gifter.

## ISHMAYEL

**Längd:** 320 cm
**Vikt:** 504 kg
**Hårfärg:** ingen
**Ögonfärg:** lysande röda
**Ålder:** okänd

**KÄNNETECKEN.** Massiv rustningsliknande extra hud kirurgiskt fastsatt på kroppen och kopplad till hans specialbyggda vapen genom neuroteknologiska ledningar. Tre horn på huvudet.

**UTSEENDE.** Ishmayel är en nefarit.

**PERSONLIGHET.** Ishmayel är helt igenom ond, och han hatar Mishima med ett omänskligt, evigt hat. Han älskar att leka katt-och-råtta med människor. Han saknar rädsla och utstrålar iskallt lugn. Han vet att ingen kan döda honom. Om han dödas kommer hans medvetande helt enkelt att överföras till hans klonkropp.

**GRUNDVÄRDEN**
**STY:** 72
**INT:** 19
**SMI:** 18
**FYS:** 43
**PSY:** 35
**PER:** 29

**FÖRFLYTTNING:** 7/500
**OB:** +9
**HANDLINGAR/SR:** 6
**UNDVIKA/PARERA:** 12

| | KP | PANSAR |
|---|---|---|
| HUVUD | 7 | INGET (8) |
| ARMAR | 12 | BIOTEKNOLOGISKT HUDPANSAR (10) |
| MAGE | 12 | BIOTEKNOLOGISKT HUDPANSAR (10) |
| BEN | 13 | BIOTEKNOLOGISKT HUDPANSAR (10) |
| BRÖST | 13 | BIOTEKNOLOGISKT HUDPANSAR (10) |

**ANFALL:** Ashrieketh-svärd (D6), Nefaritpistol (D10+D6, obegränsad ammunition, inga eldavbrott, automatisk eldgivning, obegränsad skottvidd).

**EXPERTISOMRÅDEN:** Strid 16, Eldvapen 16, Kommunikation 16, Rörelse 16, Teknik 16.

**KI-KRAFTER:** Inga.

**SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:** 12 Mörka Gåvor. Många bioteknologiska gåvor är inräknade i ovanstående värden, plus klor, klonkropp, självreparation, immunitet mot gift, hudpansar (effekterna inräknade ovan).

## KAO, DÖDSBRINGAREN

**Längd:** 213 cm
**Vikt:** 158 kg
**Hårfärg:** okänd
**Ögonfärg:** lysande röda
**Ålder:** okänd

**KÄNNETECKEN.** Spöklik, kärv röst.

**UTSEENDE.** Dödsbringaren Kao är en storväxt, muskulös man som faktiskt är mer massiv än han ser ut tack vare tätheten i hans bioteknologiska implantat. Han bär vanligen sin röda mantel med huva och bär ett urval olika vapen.

**PERSONLIGHET.** Dödsbringaren Kao är kall, beräknande och vinningslysten. Kan respekterar bara verkligt farliga motståndare.

**GRUNDVÄRDEN**
STY: 30
INT: 15
SMI: 20
FYS: 30
PSY: 30
PER: 24

FÖRFLYTTNING: 5/325
OB: +4
HANDLINGAR/SR: 5
UNDVIKA/PARERA: 12

| | KP | PANSAR |
|---|---|---|
| HUVUD | 5 | INGET (0) |
| ARMAR | 9 | STRIDSDRÄKT (6) |
| MAGE | 9 | STRIDSDRÄKT (6) |
| BEN | 10 | STRIDSDRÄKT (6) |
| BRÖST | 10 | STRIDSDRÄKT (6) |

**ANFALL:** Ljuddämpade Punisher-pistoler, ceremonisvärd, prickskyttegevär Archer.

**EXPERTISOMRÅDEN:** Strid 17, Eldvapen 17, Kommunikation 14, Rörelse 17, Teknik 14.

**KI-KRAFTER:** Kattens öga, Kameleontens hud, Dråpslag, Kråkans genomträngande blick, Skuggvandring, Mungons ryck, Fladdermusens sinne, Teleportera, Hugg från andra sidan.

**SÄRSKILDA FÖRMÅGOR:** Kaos kropp är laddad med upplösande enzymer. han är beväpnad med Själakrossaren, ett urgammalt och ont svärd (SKADA: 1T10+5, +5 på att träffa). Själakrossaren ger 3T10 extra Ki per dag och tillåter användaren att utnyttja kunskaperna och färdigheterna hos alla som svärdet dödat. Själen hos den som dödas av detta svärd fångslas i vapnet. Detta innebär att det även kan döda en nefarit med klonkropp.

## RONIN

STY: 12
INT: 10
SMI: 12
FYS: 12
PSY: 11
PER: 11

FÖRFLYTTNING: 3/175
OB: —
HANDLINGAR/SR: 3
UNDVIKA/PARERA: 6

| | KP | PANSAR |
|---|---|---|
| HUVUD | 3 | INGET (0) |
| ARMAR | 6 | STRIDSDRÄKT (6) |
| MAGE | 6 | STRIDSDRÄKT (6) |
| BEN | 7 | STRIDSDRÄKT (6) |
| BRÖST | 7 | STRIDSDRÄKT (6) |

**ANFALL:** Tambu Windrider kpist, ceremonisvärd

**EXPERTISOMRÅDEN:** Strid 14, Eldvapen 12, Kommunikation 10, Rörelse 10, Teknik 10

**KI-KRAFTER:** Inga.



**NÄR VÄRLDARNA VAR UNGA OCH GODTROGNA
OCH FORTFARANDE TRODDE
PÅ SÅDANT SOM HEDER OCH ÄRA,
STOD EN KORPORATION HÖGT ÖVER DE ANDRA:
MISHIMA**

**UNDER STORFURSTENS ALLSEENDE ÖGON
BILDADES EN DYNASTI, GRUNDAD PÅ LOJALITET
OCH ROTAD I KI, SJÄLENS DOLDA KRAFT.
MEN SOM ALLT MÄNSKLIGT KUNDE DEN INTE UNDGÅ
ATT FÖRR ELLER SENARE FLÄCKAS.**

**SÅ KRÖP MÖRKRET IN I HJÄRTAT ÄVEN PÅ
MISHIMAS FOLK,
OCH PLANTERADE TVEDRÄKTENS FRÖN.
SNART GRÄLADE ARVFURSTAR OCH SMIDDE
ONDA PLANER MOT VARANDRA
OCH MOT SIN FADER OCH HERRE.**

**ÄVEN PÅ MERKURIUS, DEN FÖRSTA AV
SOLENS STENAR
OCH DEN LJUSASTE AV PLANETERNA,
KRÖP MÖRKRET IN I BERGRUMMENS STORSTÄDER
OCH DJUPT I MÄNNISKORS HJÄRTAN.**

**MEN ÄVEN I DESSA UNDERGÅNGENS DAGAR
FINNS KVINNOR OCH MÄN MED HEDER,
DE SOM STÅR UPP EMOT MÖRKRET:
HJÄLTARNAS TID ÄR NU.**



Utforska denna bok och upptäck Mishima. Läs berättelsen om Storfursten och hans sönderfallande dynasti. Denna faktaspäckade bok innehåller nya vapen, fordon och yrken — som de legendariska Demonjägarna och de sägenomsusade Shadow Walkers — liksom en dödlig och mystisk stridskonst som används i kampen mellan storfursten och hans konkurrerande arvfurstar. Dessutom massor av information om Merkurius, Mishimas hemplanet, och dess huvudstad Fukido, och det spännande äventyret "Hårda tider i Undre Staden". Gräv ned dig i Mishimas samhälle och testa din heder, din ära och din ki.

OBS: För att använda "Mishima" måste du ha tillgång till grundregelboken "Mutant Chronicles™ Techno-Fantasy Rollspel".

**Framsida:** En merkurisk makulator överraskar en samuraj från Mitzaki. **Baksidan:** En hatamoto-soldat med släktklenodvapen och tung stridsdräkt.

ISBN 91-7898-350-9
9 789178 983506
001-2618